Nintendo Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro

11/16 · Ausgabe 235 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 11

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

POKÉMON SONNE & MOND

Wir haben das 3DS-Rollenspiel erstmals selbst gespielt! Nun sind wir sicher: Das wird spitzenklasse!

+ MARIO-POSTER

PAPER MARIO COLOR SPLASH

Test auf 6 Seiten: Charmant, farbenfroh und richtig gut – in Marios neuem Abenteuer für Wii U wird gekleckst statt gekleckert!

Weitere heiße Themen im Heft:

Mario Party Star Rush (3DS) | **Super Mario Run** (Mobile) | **Disney Magical World 2** (3DS) | **Sonic Boom: Feuer & Eis** (3DS)

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

computec MEDIA

HERZLICH WILLKOMMEN,
liebe Nintendo-Fans!

Ein Blick auf die Releaseliste kommender Spiele macht ziemlich deutlich klar, dass die Wii U ihre besten Tage hinter sich hat. Unter strenger Geheimhaltung werkeln Nintendos Entwickler zweifelsfrei mit Hochdruck an spannenden neuen Spielen für die Nachfolgekonsole, von der weiterhin nur der Releasezeitraum im März 2017 und der Codename „Nintendo NX“ bekannt sind. Doch mit *Paper Mario: Color Splash* packt das Traditionsunternehmen auch in dieser Phase des Wii-U-Lebenszyklus noch einen feinen Rollenspiel-Hit aus, der uns entgegen unserer bisherigen Skepsis im Test sehr positiv überraschte. In unserem großen Test-Bericht verraten wir euch, was das kunterbunte Mario-Abenteuer zu bieten hat und warum es ganz klar besser ist als sein 3DS-Vorgänger *Sticker Star*.

3DS-Jünger dürfen sich in dieser Ausgabe derweil über zahlreiche spannende Vorschauen und Tests freuen. Für die meisten unter euch ist sicher unser Anspielbericht samt großem Interview zu *Pokémon Sonne & Mond* besonders interessant. Darin lest ihr unsere Eindrücke aus unserem Streifzug durch die erste Insel der neuen Alola-Spielwelt und was für Neurungen euch so erwarten. Anhänger von Superstar Mario kommen sowohl in unserer Vorschau zu *Super Mario Run* für Mobile als auch im Test zu *Mario Party Star Rush* für 3DS auf ihre Kosten. Letzteres begeistert mit neuen Ideen, spaßigen Minispielen und gutem Umfang. Warum Nintendo aus dem Party-Vergnügen aber mehr hätte rausholen können, erfahrt ihr im Test-Artikel. Außerdem könnt ihr lesen, wie sich *Sonic Boom: Feuer und Eis* im Test geschlagen hat, ob *Disney Magical World 2* seinen Vorgänger übertrumpft, wie groovy *Rhythm Paradise Megamix* ist und was es Neues an der DLC-Front für bereits veröffentliche Titel gibt.

Besonders ans Herz legen möchten wir euch diesmal unsere XXL-Reportage zum Thema fiktionale Sprachen in Games. Darin beleuchten wir, warum sich Spiele-Entwickler die Mühe machen, eigene Sprachen wie etwa Hylianisch in den *Zelda*-Titeln zu erfinden und wieso deren Entdeckung und Entschlüsselung für uns Spieler ein lohnenswertes Unterfangen sein kann. Darüber hinaus nehmen wir uns die *Metal Slug*-Reihe in einem Retro-Feature zur Brust, geben euch hilfreiche Tipps zu *Paper Mario: Color Splash* und *Mario Party Star Rush* und lassen unsere Leser wie gewohnt in unserer großen Community-Rubrik selbst zu Wort kommen.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

PAPER MARIO: COLOR SPLASH (Test)

Kann sich die Reihe nach *Sticker Star* wieder steigern? Lest selbst!

POKÉMON SONNE & MOND (Vorschau)

Wir haben die erste Alola-Insel erkundet und verraten unsere Erkenntnisse.

MARIO PARTY STAR RUSH (Test)

Mit guten neuen Ideen bringt Nintendo frischen Wind in die Party-Reihe.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Enttäuschung des Monats (und einiger Monate zuvor):**
  Das anhaltende Schweigen seitens Nintendo zum Wii-U-Nachfolger wird mit jedem Monat, der vergeht, zunehmend frustrierend. Für die aktuelle Heimkonsole kommen so gut wie keine Spiele mehr raus und vorfreuen auf das nächste Gerät kann man sich als Nintendo-Fan auch nicht. *Schnaub*
- **Test, den jeder machen wollte:**
  Weder der Test zu *Paper Mario: Color Splash* noch der zu *Mario Party Star Rush* hatte die meisten Anwärter. Nein, es war tatsächlich das abgefahrene und nischige *Rhythm Paradise Megamix*, das von den meisten Redaktionsmitgliedern im Hinblick auf die Tests dieser Ausgabe begehrt wurde.
- **Farbenrausch:**
  Beim Schreiben seines Tests zu *Paper Mario: Color Splash* dichtete Lukas den Untertitel des Spiels kurzerhand zu *Color Rush* um – und das sogar ganze acht Mal! Ein Versehen? Eine Vorahnung zum nächsten Teil der Reihe? Oder sind in Wirklichkeit die Illuminaten verantwortlich? Wir werden es wohl nie wissen …

DAS TEAM

HEFTINHALT 11/2016

TEST| PAPER MARIO: COLOR SPLASH

LUKAS

Mit *Color Splash* haut Nintendo zum Ende des Wii-U-Lebenszyklus noch ein richtig feines Mario-Abenteuer raus. Mehr im Test.

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted & Charts 12

3DS

Dragon Ball Fusions 18
Etrian Odyssey 5 (Import-Vorschau) 22
Pokémon Sonne & Mond 14

Mobile

Super Mario Run 20

TEST

Das Team 25
Meinungsmache 26
Release-Termine 28
So testen wir 24
Top-Spiele 52

Wii U

Nachspiel: Fast Racing Neo: Neo-Future-Paket (DLC) 48
Jotun: Valhalla Edition (eShop) 65
Nachspiel: Lego Dimensions Story-Pack Ghostbusters (2016) 46
Noitu Love: Devolution (eShop) 61
Paper Mario: Color Splash 30
Quest of Dungeons (eShop) 64
Severed (eShop) 60
Soul Axiom (eShop) 61
Steamworld Heist (eShop) 65

3DS

Azure Striker Gunvolt 2 (eShop) 63
Disney Magical World 2 42
Nachspiel: Hyrule Warriors: Legends – Phantom Hourglass & Spirit Tracks Paket (DLC) 50
Mario Party Star Rush 36
Ninja Usagimaru (eShop) 64
Noitu Love: Devolution (eShop) 61
Rhythm Paradise Megamix 40
River City: Tokyo Rumble (eShop) 62
Severed (eShop) 60
Sonic Boom: Feuer und Eis 44

ONLINE

Nintendo eShop 60

REPORTAGE & SPECIAL

Fiktionale Sprachen in Games 74

RETRO

Metal Slug 68
N-ZONE-Zeitreise 72

SERVICE

Tipps & Tricks – Mario Party Star Rush
Hilfreiche Tipps für euer Party-Abenteuer 85
Tipps & Tricks – Paper Mario: Color Splash
Einsteigertipps zum Mario-Rollenspiel 84

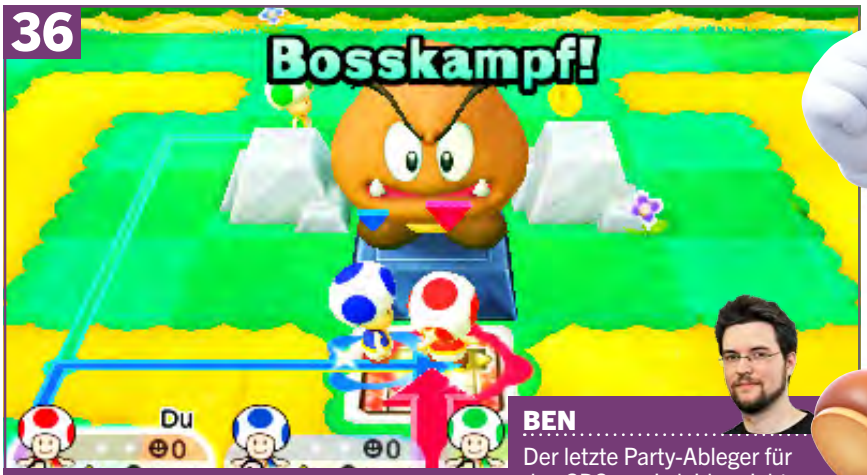
COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Heftvorschau 98
Impressum 98
Kolumne 96

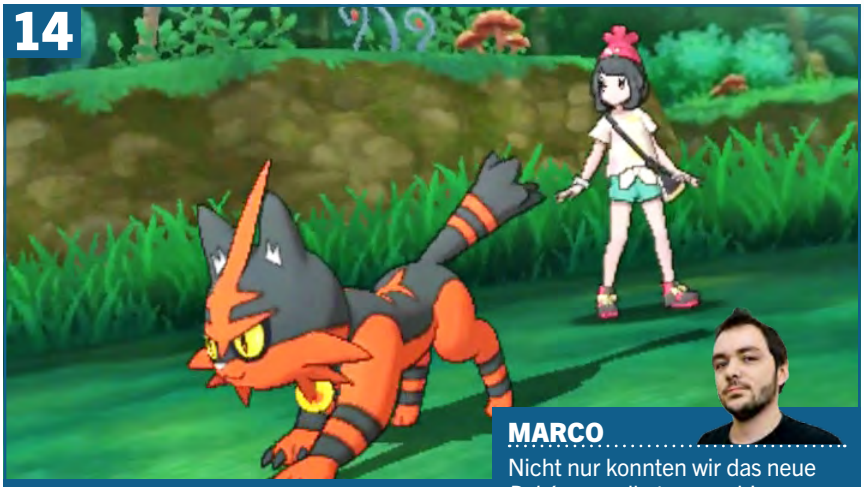
36



TEST | MARIO PARTY STAR RUSH

BEN
Der letzte Party-Ableger für den 3DS war ja leider nicht so der Hit. *Mario Party Star Rush* macht da eine bessere Figur.

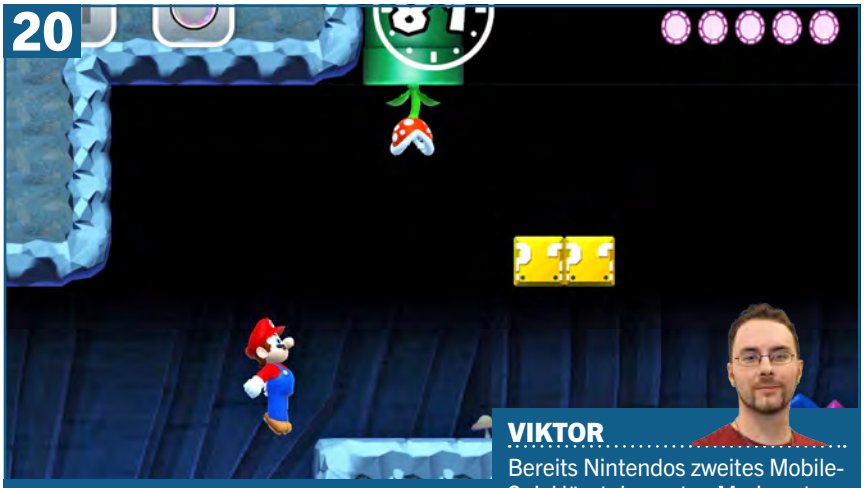
14



VORSCHAU | POKÉMON SONNE & MOND

MARCO
Nicht nur konnten wir das neue *Pokémon* selbst ausprobieren, wir haben auch die Entwickler im Interview gelöchert!

20



VORSCHAU | SUPER MARIO RUN

VIKTOR
Bereits Nintendos zweites Mobile-Spiel lässt den guten Mario antreten. In der Vorschau betrachten wir den Smartphone-Titel näher.

Alle Titel dieser Ausgabe

Azure Striker Gunvolt 2, Online ... 63
Beyond Good & Evil 2, Start ... 09
Bloodstained: Ritual of the Night, Start ... 11
Disney Magical World 2, Test ... 42
Dragon Ball Fusions, Vorschau ... 18
Etrian Odyssey, Vorschau ... 22
Fast Racing Neo: Neo-Future-Paket, Test ... 48
Hyrule Warriors Legends – Phantom Hourglass & Spirit Tracks Paket, Test ... 50
Jotun: Valhalla Edition, Online ... 65
Lego Dimensions Story-Pack Ghostbusters (2016), Test ... 46
Mario Party Star Rush, Test ... 36
Megami Meguri, Start ... 11
Metal Slug, Retro ... 68
Ninja Usagimaru, Online ... 64
Noitu Love: Devolution, Online ... 61
Paper Mario: Color Splash, Test ... 30
Pokémon Sonne & Mond, Vorschau ... 14
Pokémon Go, Start ... 07
Quest of Dungeons, Online ... 64
Rhythm Paradise Megamix, Test ... 40
River City: Tokyo Rumble, Online ... 62
Severed, Online ... 60
Sonic Boom: Feuer und Eis, Test ... 44
Soul Axiom, Online ... 61
Splatoon, Start ... 06
Star Fox 2, Start ... 06
Star Fox Zero, Start ... 06
Steamworld Heist, Online ... 65
Super Mario Maker, Start ... 06
Super Mario Run, Vorschau ... 20
Yooka-Laylee, Start ... 09

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NINTENDO RÄUMT PREISE AB

Biz Gleich viermal konnte sich Big N gegen starke Konkurrenz behaupten.

Was für den einen die Academy Awards sind, sind für den gemeinen, japanischen Entwickler die Japan Game Awards. Die Veranstaltung wurde erstmals 1996 vom japanischen Ministerium für Wirtschaft, Handel und Industrie ins Leben gerufen und ehrt alljährlich besonders erwähnenswerte oder erfolgreiche Videospiele. Zu den ganz großen Gewinnern zählte in diesem Jahr Nintendo: Ganze vier Trophäen stehen ab sofort im Tresorschrank des ältesten Videospielfabrikanten der Welt. Zwei davon verdiente sich Nintendo mit *Super Mario Maker* und *Splatoon*, welche beide mit dem „Award for Excellence“ ausgezeichnet wurden. Der dritte Preis im Bunde erfolgte durch die „Global Award Japanese Product“-Trophäe, die *Super Smash Bros. für Wii U* und *3DS* einheimsen konnte. Ebenfalls an Nintendo ging der wohl begehrteste Preis des Abends, der Grand Award. Hier konnte wieder einmal *Splatoon* alle anderen nassmachen und die Trophäe für Big N nach Kyoto holen. Weitere erwähnenswerte Auszeichnungen aus der Kategorie der besten Spiele 2016 gingen an From Software für *Dark Souls 3*, dem Publisher Spike Chunsoft für *The Witcher 3: Wild Hunt*, Level-5 für *Yo-kai Watch Busters* oder Capcom für *Monster Hunter Cross*. Der Preis für den „Economy, Trade and Industry“-Award ging derweil an Bandai Namco für ihr 30-jähriges Jubiläum der *Dragon Quest*-Reihe. Westliche Titel kamen dabei nicht zu kurz. Ganz überraschend hat *Life Is Strange* den Game Designers Award 2016 mit nach Hause nehmen dürfen. Mit diesem Siegeszug dürfte Nintendo klar bewiesen haben, dass es sich trotz vielfach diskutierter Probleme rund um die Wii U nach wie vor felsenfest auf dem Markt behaupten kann.

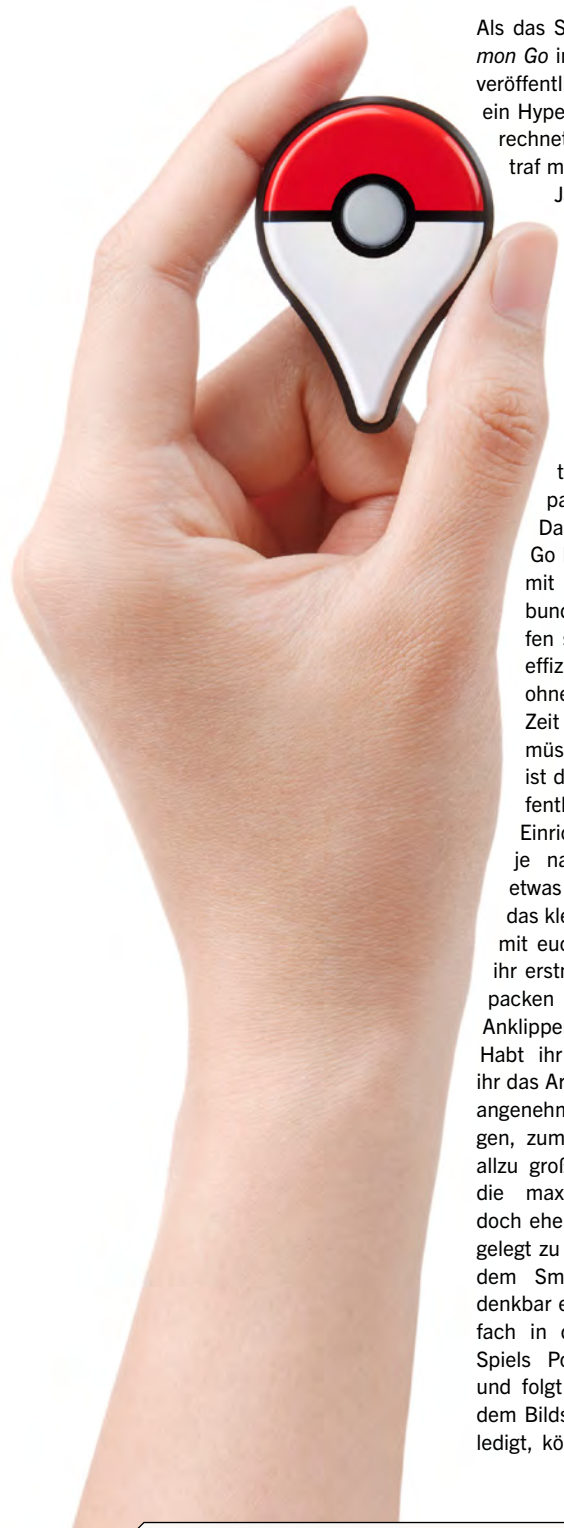
NEUES UND ALTES ZU STAR FOX

Biz Ehemaliger Entwickler Dylan Cuthbert äußerte sich unter anderem über *Star Fox 2*.

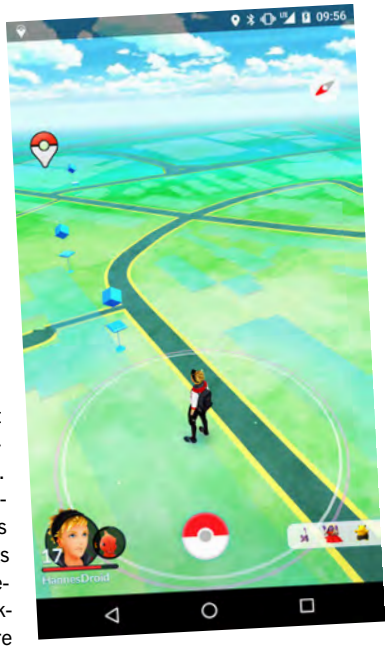
Auf der Internetplattfom Reddit hat sich einer der damaligen Entwickler von *Star Wing* und der nie erschienenen Fortsetzung *Star Fox 2* zu einer offenen Fragerunde bereit erklärt. Die meistgestellte Frage war natürlich, warum der zweite Teil nie auf dem Super Nintendo veröffentlicht wurde. „In erster Linie lag das am sehr ungünstigen Zeitpunkt“, so Cuthbert. „Die Playstation von Sony stand in den Startlöchern und demonstrierte eindrucksvoll, wie gut 3D-Grafiken in einem Spiel aussehen können. Unser *Star Fox 2* hätte dagegen unglaublich alt ausgesehen“, so der Entwickler weiter. Weiterhin äußerte sich Dylan über das neueste Spiel der Serie. „Ich glaube, Platinum Games hat mit *Star Fox Zero* einen guten Job gemacht. Es ist sehr schwierig, mit der Serie zu arbeiten, da die Fans hier besonders auf klassische Action stehen, Nintendo aber gleichzeitig viele Innovationen bieten möchte“, fuhr Cuthbert fort. Über die Zukunft der Serie und ob bald weitere Teile erscheinen, konnte er nichts Genaues sagen.

POKÉMON GO PLUS IM TEST

Mobile Etwa drei Monate nach dem großen Hype hat Nintendo das offizielle Armband zum Spiel herausgebracht.



Als das Smartphone-Spiel *Pokémon Go* im Sommer schrittweise veröffentlicht wurde, entstand ein Hype, mit dem niemand gerechnet hatte: An jeder Ecke traf man Poké-Trainer auf der Jagd nach den knuffigen Taschenmonstern oder im Kampf um Arenen mit rivalisierenden Teams an. Weil man dazu (vom Energiespar-Modus einmal abgesehen) ständig auf das smarte Telefon schauen muss, stellte Nintendo gleich das passende Zubehör vor: Das Armband Pokémon Go Plus, das per Bluetooth mit dem Smartphone verbunden wird und dabei helfen soll, *Pokémon Go* noch effizienter zu spielen – und ohne das Handy die ganze Zeit in der Hand halten zu müssen. Für etwa 40 Euro ist das Armband nun veröffentlicht worden. Die erste Einrichtung gestaltet sich je nach Nutzungsvorlieben etwas umständlich: Wollt ihr das kleine Gerät am Armband mit euch herumtragen, müsst ihr erstmal das Werkzeug auspacken und schrauben, zum Anklippen ist das nicht nötig. Habt ihr das geschafft, könnt ihr das Armband im Alltag relativ angenehm von früh bis spät tragen, zumindest wenn ihr keine allzu großen Hände habt, denn die maximale Größe scheint doch eher auf Kinderhände ausgelegt zu sein. Die Kopplung mit dem Smartphone-Spiel gelingt denkbar einfach, wählt dazu einfach in den Einstellungen des Spiels Pokémon Go Plus aus und folgt den Anweisungen auf dem Bildschirm. Ist das alles erledigt, könnt ihr rausgehen und loslegen. Jetzt müsst ihr beim Herumlaufen nur noch auf das kleine Gerät achten und könnt das Smartphone, zumindest für's Taschenmonster-Fangen und PokéStop-Ausräumen, in der Tasche lassen. Zu diesem Zweck blinkt die LED grün, wenn ihr einem bereits gefangenen Pokémon begegnet und gelb, wenn ihr das Monster noch nicht gefangen habt. Drückt nun einfach auf die blinkende LED, die zugleich auch der einzige Knopf ist, und Pokémon Go Plus blinkt mehrfach weiß und vibriert passend dazu. War der Fangversuch erfolgreich, blinkt die LED am Ende mehrfarbig auf, rot hingegen steht für einen Misserfolg. Bewegt ihr euch in die Nähe eines PokéStops, leuchtet das Gerät blau – auch hier drückt ihr nun den Knopf. Konntet ihr den Stop ausräumen, blinkt die LED wieder mehrfarbig, rotes Leuchten hingegen zeigt euch, dass ihr außer Reichweite seid. Im Test funktionierte das Fangen und PokéStop-Ausräumen denkbar einfach, gut und führte zu keinen Fehlern. Tatsächlich kann man mit dem Gadget fast unbemerkt nebenbei *Pokémon Go* spielen, während man beispielweise mit Freunden unterwegs ist – und kann sich besser auf Gespräche konzentrieren, da man nicht ständig auf den Smartphone-Bildschirm schauen muss. Für diesen geringen Funktionsumfang mutet der Preis von etwa 40 Euro allerdings etwas hoch an. Vielleicht liefert Nintendo bzw. Entwickler Niantic hier noch weitere Funktionen per Update nach, die den Preis in Zukunft eher rechtfertigen. Außerdem fiel uns während der Testphase unangenehm auf, dass das Spiel nach einer gewissen Zeit automatisch geschlossen und die Verbindung mit dem Armband dadurch unterbrochen wurde – wir mussten das Smartphone dann jedes Mal aus der Hosentasche holen, das Spiel neu starten und Pokémon Go Plus erneut verbinden. Abgesehen davon tut das Gadget aber das, was es soll und kann für echte *Pokémon Go*-Spieler eine sinnvolle Ergänzung sein, um den Überraschungshit noch effizienter zu spielen. Und euer Akku wird es euch ebenfalls danken, wenn der Smartphone-Bildschirm nicht die ganze Zeit an ist.



Habt ihr Pokémon Go Plus mit eurem Smartphone verbunden, zeigt das ein kleines Symbol auf dem Bildschirm an – jetzt könnt ihr sofort loslegen!

NINTENDO SETZT IN PARIS AUS

Biz Im Westen nichts Neues: Die plötzliche Absage an die französische Messe lässt viel Platz zum Spekulieren.

Vom 27. bis 31. Oktober findet in Paris zum siebten Male die Paris Games Week statt. Quasi das französische Äquivalent zur deutschen Gamescom, wenn auch vielleicht nicht ganz so groß und international nicht ganz so angesehen. Dennoch kann die Messe seit 2010 auf hochkarätige Aussteller und Branchengiganten zurückblicken, unter anderem auch Nintendo. Ausgerechnet das Traditionsunternehmen aus Kyoto hat aber nun verlauten lassen, dass man dieses Jahr nicht auf der Paris Games Week vertreten sein wird. Bevor man nun überhaupt anfangen konnte, sich selbst seine Gedanken zu machen und Verschwörungstheorien in die Welt zu setzen, kam Nintendo schon mit einer Begründung um die Ecke. Laut einer Pressemitteilung passe der Zeitpunkt der Messe dieses Jahr einfach nicht in Nintendos Kalender, weshalb man sich nach reiflicher Überlegung entschlossen hat, gar nicht erst vor Ort mit einem eigenen Stand vertreten zu sein. Die Gründe hierfür sind ebenso zahlreich wie auch offensichtlich. Zum einen besteht natürlich die Möglichkeit, dass Nintendo den Oktober ganz im Zeichen der NX-Konsole halten möchte. Der Augenblick dafür wäre denkbar günstig und würde sich mit dem Zeitraum der Bekanntgabe früherer Konsolen decken. Andererseits muss Nintendo auch bedenken, wie viel Budget und Aufmerksamkeit sie der Wii U und dem 3DS noch widmen möchten. Gerade das Software-Angebot von Nintendos stationärer Konsole ist so langsam nämlich ausgeschöpft. Von aktuellen Titeln wie beispielsweise *Paper Mario: Color Splash* mal abgesehen, müsste Nintendo hauptsächlich ältere Publikumsmagneten wie *Splatoon* wiederbeleben. Was auch immer der genaue Grund für Nintendos Fernbleiben von der diesjährigen Paris Games Week sein wird, so sind wir uns sicher, dass dieser ein wohlüberlegter ist. Kosten einsparen dürfte wohl kaum der Fall sein.

NINTENDO CLASSIC MINI: FAMICOM

Biz Auch die Japaner dürfen bald bequem alte Retro-Games am modernen Fernseher zocken.

Mit der Ankündigung des Nintendo Classic Mini hat Nintendo Mitte Juli voll ins Schwarze getroffen. Der Gedanke, mit einem kleinen Nachbau des Nintendo Entertainment System klassische Retro-Titel neu erleben zu können, fand bei dermaßen vielen Spielern Anklang, dass das Gerät binnen weniger Stunden ausverkauft war – über vier Monate vor dem eigentlichen Release! Bislang war das Nintendo Classic Mini lediglich für westliche Märkte vorgesehen, doch nun hat Big N im Heimatland nachgezogen. Dort wird ab dem 10. November 2016 das Nintendo Classic Mini: Famicom in den Regalen stehen. Genau wie das NES-Pendant ist es so klein, dass es locker in die Handfläche eines ausgewachsenen Menschen passt. Auch bei den Anschlüssen weisen beide Geräte identische Merkmale auf und können problemlos per HDMI-Kabel mit dem Fernseher verbunden werden. Einen Unterschied gibt es bei den Controllern, denn in der Famicom-Variante werden direkt zwei Pads beiliegen. Damit möchte Nintendo die Japaner nicht unbedingt bevorzugen, sondern hält sich vielmehr an die einst selbst geschaffene Vorlage. Bei dem Famicom waren nämlich zwei Gamepads durch zwei recht kurze Kabel fest mit der Konsole verbunden. Bei der Spieleauswahl gibt es indessen keine besonders großen Unterschiede. Die meisten der insgesamt 30 Spiele gibt es auch bei Mini-NES. Besonders stechen allerdings die drei Titel aus der *River City*-Reihe hervor. Eine Veröffentlichung in westlichen Gefilden ist aktuell nicht vorgesehen, wobei es wohl auch bleiben wird.

Liegt gut in der Hand. Die Gamepads sind natürlich etwas kleiner. Aber die Japaner sind ja auch ein kurzes Völkchen.

BEYOND GOOD & EVIL 2

Wii U/NX Erst haufenweise neue Artworks, dann die offizielle Bestätigung: Ubisoft arbeitet höchst offiziell an einer Fortsetzung.

In den vergangenen Wochen gab Rayman-Schöpfer Michel Ancel allen Grund sich zu fragen, ob die Fortsetzung des Kult-Games *Beyond Good & Evil* endlich in der Mache ist. Der Videospieldesigner postete auf seiner Instagram-Seite zwei Artworks im Stile des Action-Adventures, die bei der treuen Fanbase sofort Wohlgefallen fanden und diesen Teaser als neuen Hoffnungsschimmer für ein Prequel oder Sequel deuteten. Kein unbegründeter Optimismus, wie sich herausstellen sollte. Denn kurze Zeit später veröffentlichte Ancel einen weiteren Entwurf. Dieses Mal ein anthropomorphes Nashorn mit Dreadlocks, einem sogenannten Mammago, das auch schon aus dem ersten Teil bekannt sein sollte. Dabei verkündete er ganz nebenbei, dass sich *Beyond Good & Evil 2* endlich in der Vorproduktionsphase befinde. Wortwörtlich: „Endangered species – now saved – Game in pre-production – Stay tuned!". Heißt also, dass die Entwicklung des Spiels im vollen Gange ist und Fans nun nicht mehr langen bangen müssen. Jetzt stellt sich natürlich die Frage, auf welchen Konsolen das Spiel erscheinen wird. Besonders hartnäckig hält sich das Gesprächsthema, dass der Nachfolgetitel ein Exklusivtitel für die NX werden könnte. Das wäre eine frohe Botschaft für alle Nintendo-Fans auf der Welt und den Publisher Nintendo selbst – natürlich unter der Prämisse, dass dieser an den Erfolg aus dem Jahr 2003 anknüpfen kann. An kreativen Ideen und einem stilsicheren Artwork sollte es zumindest nicht mangeln. Denn das Interesse eines Nachfolgers seitens Ubisoft und Ancel ist schon seit ganzen acht Jahren bekannt. Bis auf unerfüllte Versprechungen und etliche Teaser folgten bis zu diesem Zeitpunkt zwar keine erkennbaren Taten, doch Ubisoft scheint sich sicher zu sein, dass es an der Zeit ist, diesem Projekt nun wirklich eine Chance zu geben. Auf Twitter wies der Publisher schon vor Veröffentlichung des Artworks darauf hin, dass es sich lohnen würde, einen Blick auf den Instagram-Account von Michel Ancel zu werfen. Gebt hierzu einfach die Adresse www.instagram.com/michelancel/ in euren Browser ein und ihr könnt euch die restlichen wie auch womöglich schon neuen Artworks in Ruhe anschauen. Bis echtes Gameplay-Material in Sicht kommt, dürfte es noch etwas dauern.

YOOKA-LAYLEE ALS RETAIL-VERSION

Wii U Das geistige Erbe von Banjo und Kazooie wird auch in fester Form erscheinen.

Gute Nachrichten für Jump&Run-Fans, die sich ihre Lieblingsspiele gerne ins Regal stellen. Wie die Entwickler von *Yooka-Laylee* jüngst mitgeteilt haben, werden sie das Spiel auch auf einem physischen Datenträger veröffentlichen und es daher nicht nur als Download anbieten. Über Preise und Verfügbarkeit konnte man aber noch nichts sagen. Zudem denken sie aktuell über eine Möglichkeit nach, wie sie ihren Kickstarter-Unterstützern eine Disc anstelle eines Downloads zukommen lassen können. Wenn ihr mehr zu *Yooka-Laylee* lesen wollt, solltet ihr mal einen Blick in Lukas' großer Preview in der vergangenen Ausgabe werfen.

Erst entspannen, dann durchstarten: *Yooka-Laylee* macht einen super Eindruck.

N-ZONE-STECKBRIEF #14

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Giovanni

ERSTER AUFTRITT:
Pokémon Rot/Blau

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Pokémon HeartGold/SoulSilver

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Beherrscht seine Verbrecherorganisation mit eiserner Hand. Hat sich außerdem auf Boden-Pokémon spezialisiert und ist entsprechender Arenaleiter.

KURZBIOGRAFIE:
Wie jeder vernünftige Mafiaboss (gerade Marco spricht hier aus Erfahrung) versteht es Giovanni meisterhaft, seine Vergangenheit geheim zu halten. Fest steht aber, dass er sich schon seit geraumer Zeit an der Spitze von Team Rocket befindet – eine Vereinigung, welche Pokémon für ihre kriminellen Machenschaften missbraucht. Dieser Umstand wird noch dadurch verschlimmert, dass Giovanni in Wahrheit auch ein Arenaleiter ist und seine Pflichten sträflich vernachlässigt. Nachdem das von ihm geleitete Mewtwo-Projekt scheiterte, zog er sich von seiner Leitung des Team Rocket zurück.

TRIVIA:
Bereits seit dem Erscheinen der Versionen *Pokémon Feuerrot* und *Blattgrün* kursierten die Gerüchte, dass der Charakter Silber in Wahrheit Giovannis Sohn ist. Erst durch einen speziellen Event in *HeartGold* und *SoulSilver* wurde diese Vermutung bestätigt. Neben diversen Boden-Pokémon nennt Giovanni auch ein wohlerzogenes Snobilikat sein Eigen.

POKÉMON IN DONUT-FORM

Biz Das Marketing läuft: Südkorea darf sich ab sofort über süßes Gebäck freuen.

Sorgte Nintendo schon vor einigen Monaten mit der Eröffnung eines offiziellen Kirby-Cafes für wässrige Münder, folgt nun die nächste Versuchung. In Zusammenarbeit mit der Schnellrestaurantkette Krispy Kreme hat sich das japanische Unternehmen eine Sonderaktion zu Pokémon einfallen lassen. Wer zurzeit eine der Filialen des Backwarenherstellers aufsucht, darf dort spezielle Pokémon-Donuts käuflich erwerben. Neben Schiggy- und Pikachu-Donuts gibt es auch welche, die einem normalen Pokéball nachempfunden sind. Die Chance, dass auch deutsche Münder in das kringelige Gebäck reinbeißen dürfen, ist allerdings leider verschwindend gering. Laut Nintendo sollen diese Donuts exklusiv nur in Südkorea erhältlich sein. Zudem ist Krispy Kreme ein Unternehmen, das in Deutschland nur höchst selten vertreten ist und die örtliche Marktherrschaft dem identischen Unternehmen Dunkin Donuts überlassen hat. Ob der weltweite Erfolg von *Pokémon Go* und dem bald erscheinenden *Pokémon Sonne und Mond* etwas an dieser Entscheidung ändern wird, ist aktuell noch unbekannt.

Offenbar ist Schiggy höchst erfreut über sein eigenes Zuckergebäck.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

911: Die Steine der Zeit spielen in *The Legend of Zelda: Skyward Sword* eine tragende Rolle, wenn es um Zeitreise-Rätsel geht. Laut Hyrule Historia sind diese blauen Steine wohl das Material, aus welchem die Ocarina der Zeit hergestellt wurde. Dies erklärt, warum man mit ihr durch die Zeit reisen kann.

912: Auf dem Cover des nie in Europa erschienenden Game-Boy-Advance-Titels *WarioWare Twisted* hält Wario einen Game Boy Advance SP in Händen. Warum, ist nicht ganz klar: Im Spiel selbst tritt nämlich ausschließlich ein ganz normaler Game Boy Advance in Erscheinung.

913: Der Tennisplatz aus *Wii Sports* präsentiert, im richtigen Blickwinkel betrachtet, im Hintergrund Nintendos japanischen Firmensitz.

914: Ausschließlich in den USA erschien als Club-Nintendo-Prämie dereinst die WiiWare-Software *Doc Louis' Punch-Out!!*. Der Titel diente als eine Art Prolog zum Wii-Titel *Punch-Out!!* und ermöglichte, anders als das Hauptspiel, ausschließlich Duelle gegen den Trainer Doc Luis.

915: Shigeru Miyamotos erstes Spiel, welches exklusiv für das NES entwickelt wurde, war *Devil World*. Aufgrund der damals gültigen Bestimmungen von Nintendo of America, was religiöse Inhalte in Spielen angeht, erschien es jedoch niemals in den Vereinigten Staaten.

916: Ausschließlich in Japan erschien für das Super Famicom der Super Game Boy 2. Dieser bot nicht nur ein blau-transparentes Modul, sondern auch einen neuen Eingang für das Linkkabel, sodass nun für Konsolen-Spieler Mehrspieler-Duelle mit GB-Titeln möglich waren.

917: Das Sharp Nintendo Television-Gerät, auch als C1 NES TV bekannt, war ein Hybrid aus Sharp-Fernseher und eingebauten NES. Die Bildschirmqualität war etwas besser als bei einer gewöhnlichen TV-Anlage. Eine SNES-Version dieser Kombination erschien ebenfalls.

918: Die drei Hüter der Deamonts, auf welche man in *The Legend of Zelda: The Wind Waker* trifft, sind der Drache Valoo, der Deku-Baum und der große Fisch Jaboo. Der Deku-Baum und Jaboo sind relativ eindeutig Nachfahren des Deku-Baumes und von König Jabu-Jabu aus *Ocarina of Time*. Etwas überraschender ist Valoos Uhrahn: Laut Hyrule Historia handelt es sich bei diesem um den Bossgegner Volvagia.

919: Ruft man bei der deutschen Konsumentenberatung von Nintendo an und gerät dort in die Warteschleife, so hört man das Kakariko-Theme in der orchestralen Version, wie man sie von der „The Legend of Zelda: 25th Anniversary"-CD kennt, welche der Limited Edition von *The Legend of Zelda: Skyward Sword* für die Wii beilag.

920: Premiere: 1999 veröffentlichte das berühmte US-amerikanische Time Magazine die erste Ausgabe, welche eine Videospiel-Serie als Motiv auf dem Cover zeigte. Diese Ehre wurde den damals frisch in Europa und den USA aufgeschlagenen Pokémon zuteil. Kurios: Im Fokus des Covers stand nicht Aushängeschild Pikachu, sondern Quapuzi.

BLOODSTAINED VERSCHOBEN

Wii U/NX Erst in knapp zwei Jahren wird der *Castlevania*-Nachfolger auf den Markt kommen.

In der Videospielindustrie kommt es immer wieder mal vor, dass ein noch nicht erschienener Titel ein wenig nach hinten verschoben wird. Meist ist dies auf Distributionsgründe oder leichte Qualitätsverbesserungen zurückzuführen, welche nicht mehr als ein paar Wochen andauern. Hin und wieder kommt es jedoch auch vor, dass der Entwickler sich gezwungen sieht, sein aktuelles Projekt auf das nächste Jahr zu verschieben. Richtig übel wird es jetzt für Fans und Unterstützer des geistigen *Castlevania*-Nachfolgers *Bloodstained: Ritual of the Night*. In einer Videobotschaft wandte sich Chefdesigner Koji Igarashi an seine Fans und musste ihnen offenbaren, dass das Spiel in die erste Jahreshälfte von 2018 verschoben wird. Gegenwärtig sei er mit der Qualität von *Bloodstained* nicht zufrieden und hat sich daher für diesen Schritt entschieden. Durch diesen radikalen Schritt ist zudem die Wahrscheinlichkeit hoch, dass das Spiel nicht mehr auf Wii U erscheinen wird, sondern auf der bis jetzt immer noch nicht enthüllten NX.

WIRD DIE Wii U EINGESTELLT?

Wii U In der Gerüchteküche brodelt es mal wieder. Ist das Ende der Wii U gekommen?

Es scheint fast so, als ob Nintendos Wii U früher zu einem Ende kommt als bisher erwartet. So berichtete der britische Einzelhändler GameSeek, dass Händler und Unternehmen seit dem 1. Oktober nicht mehr in der Lage seien, bei Nintendo Wii U-Nachlieferungen bestellen zu können. Darauf deutete eine Lagerräumung hin. Von Nintendo selbst gibt es allerdings noch keine offizielle Stellungnahme dazu. Dies könnte daher ein Einzelfall sein, der nicht zwingend repräsentativ für den gesamten Markt sein muss. Jedoch gibt es bereits Signale, dass das Ende der Wii U eingeleitet ist. Denn momentan gibt es keine Pläne, nach *Paper Mario: Color Splash* und *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* noch weitere Titel zu veröffentlichen. So wird demnach im Jahr 2017 nur ein neues Spiel auf den Markt gebracht, welches zugleich auch für NX erscheinen soll. Auch wenn die Meldungen aus Großbritannien nur unbestätigte Gerüchte sind, so ist ganz deutlich zu erkennen, dass sich die Wii-U-Generation langsam ihrem Ende nähert. In Vorbereitung auf den NX-Launch fährt Nintendo die Produktion derzeit bereits herunter oder stellt sie ganz ein. Weitere Gerüchte besagen, dass bereits zehn Millionen Exemplare der NX-Konsole bei der taiwanesischen Firma Foxconn Electronics gebucht wurden und die Produktion schon seit einigen Monaten läuft. Nachprüfen lässt sich diese Meldung aufgrund einer Informationssperre allerdings nicht.

MEGAMI MEGURI ANGEKÜNDIGT

3DS Kreuz und quer durchs schöne Japan reisen: Dieses Spiel macht es möglich.

Wissensvermittlung der anderen Art: In dem Spiel *Megami Meguri* begleitet ihr die zierliche Tsukumo, welche das hehre Ziel verfolgt, eine vollwertige Göttin zu werden. Die dafür notwendige Weisheit muss sie dabei erst von euch lernen. Mithilfe eines ausgeklügelten Sprachprogramms unterhaltet ihr euch ganz beiläufig mit Tsukumo und bringt ihr neue Begriffe bei, welche sie in späteren Konversationen wieder aufbringen wird. Das Besondere an dem Spiel ist, dass es mit einer IC-Karte kompatibel ist. Diese Karten sind in Japan sehr weit verbreitet und können als Zahlungsmittel für U-Bahn-Fahrten verwendet werden. Anhand der Stationen, an denen der Spieler dabei vorbeikommt, lernt Tsukumo neue Begriffe oder sie beschenkt euch mit speziellen Items. Zwingend notwendig ist der Einsatz einer IC-Karte allerdings nicht. Aufgrund des komplexen Sprach-Tools und dem stark auf Japan zugeschnittenen Inhalt ist eine Veröffentlichung außerhalb Nippons jedoch so gut wie ausgeschlossen.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (Wii U/NX)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2017

Ein weiterer Monat ist ins Land gezogen und ein weiteres Mal gibt es bei „Alle warten auf *Zelda*“ nichts Neues zu verkünden. Die Enthüllung von Nintendos neuer Konsole kann gar nicht schnell genug kommen, denn dann kehrt Link bestimmt wieder zurück ins Rampenlicht.

2 SUPER MARIO (DIVERSE)

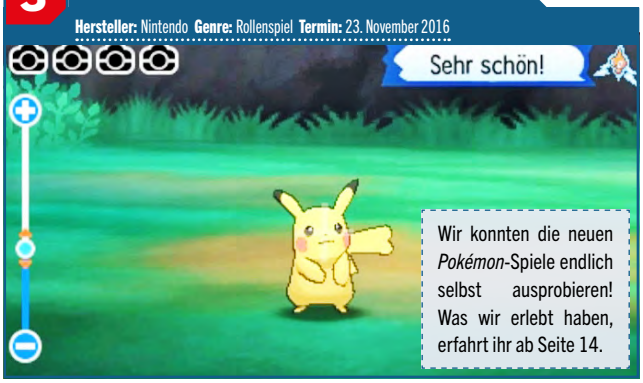
Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2016/2017

3DS	Super Mario Maker	02. Dezember 2016	Jump & Run
Mobile	Super Mario Run	Dezember 2016	Autorunner
3DS	Mario Sports Superstars	Frühjahr 2017	Sportspiel

Mit *Super Mario Run* schickt Nintendo seinen Vorzeige-Klempner früher als gedacht ins Mobile-Rennen.

3 POKÉMON SONNE & MOND (3DS)

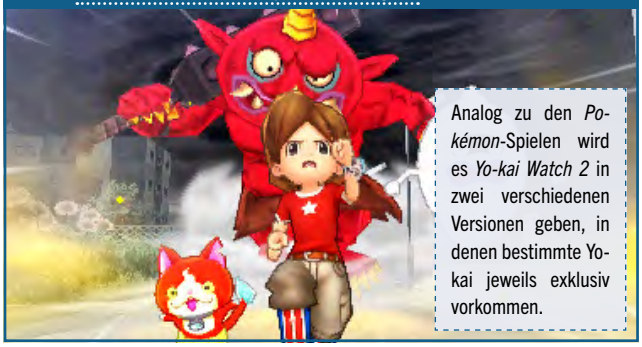
Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 23. November 2016



Wir konnten die neuen *Pokémon*-Spiele endlich selbst ausprobieren! Was wir erlebt haben, erfahrt ihr ab Seite 14.

4 YO-KAI WATCH 2 (3DS)

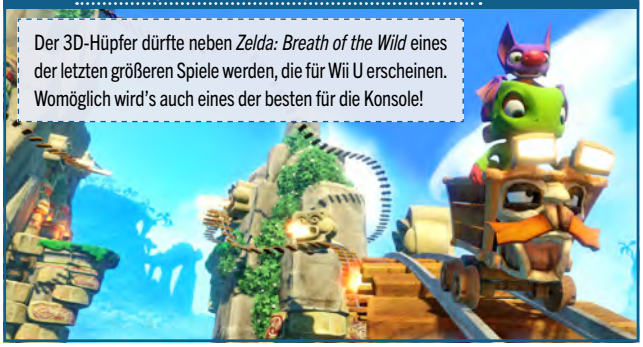
Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Frühling 2017



Analog zu den *Pokémon*-Spielen wird es *Yo-kai Watch 2* in zwei verschiedenen Versionen geben, in denen bestimmte Yo-kai jeweils exklusiv vorkommen.

5 YOOKA-LAYLEE (Wii U)

Hersteller: Playtonic/Team17 **Genre:** Jump & Run **Termin:** 1. Quartal 2017



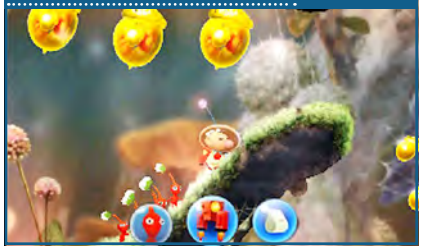
Der 3D-Hüpfer dürfte neben *Zelda: Breath of the Wild* eines der letzten größeren Spiele werden, die für Wii U erscheinen. Womöglich wird's auch eines der besten für die Konsole!

6 SKYLANDERS IMAGINATORS (Wii U)

Hersteller: Activision **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 14. Oktober 2016

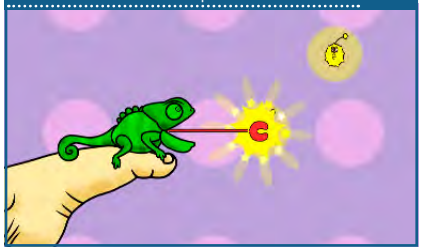
7 PIKMIN FÜR NINTENDO 3DS (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Adventure **Termin:** 2017



8 RHYTHM PARADISE MEGAMIX (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Musikspiel **Termin:** 21. Oktober 2016



9 DRAGON QUEST VIII (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Anfang 2017

10 ANIMAL CROSSING (MOBILE)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Adventure **Termin:** 1. Quartal 2017

Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (Wii U) SATURN

1 PAPER MARIO: COLOR SPLASH
Entwickler: Intelligent Systems
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/16
Spielspaß: 86%
Frisch erschienen und schon stürmt das neue Abenteuer mit Paper Mario die Charts.

2	MINECRAFT Wii-U-EDITION	Entwickler: Mojang/4J Studios Hersteller: Mojang	Test in: N-ZONE 02/16 Spielspaß: --%
3	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
4	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
5	YOSHI'S WOOLLY WORLD	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/15 Spielspaß: 83%
6	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
7	NEW SUPER MARIO BROS. U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
8	POKÉMON TEKKEN	Entwickler: Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 82%
9	SUPER MARIO MAKER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%
10	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD	Entwickler: Tantalus Media Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 88%

TOP 10 LESER (Wii U)

1 THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD
Entwickler: Tantalus Media
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/16
Spielspaß: 88%
Da unsere Leser *Paper Mario* bis Heftschluss noch nicht spielen konnten, tut sich hier nix.

2	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
3	SUPER MARIO MAKER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%
4	POKÉMON TEKKEN	Entwickler: Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 82%
5	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
6	STAR FOX ZERO	Entwickler: Plat. Games/Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/16 Spielspaß: 85%
7	XENOBLADE CHRONICLES X	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/16 Spielspaß: 87%
8	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
9	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
10	MINECRAFT Wii-U-EDITION	Entwickler: Mojang/4J Studios Hersteller: Mojang	Test in: N-ZONE 02/16 Spielspaß: --%

TOP 10 VERKAUF (3DS) SATURN

1 DRAGON QUEST VII: FRAGMENTE DER VERG.
Entwickler: Artepiazza/Square Enix
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 10/16
Spielspaß: 85%
Im Handel konnte das Rollenspiel-Epos die Taschenmonster abhängen.

2	POKÉMON ALPHA SAPHIR UND OMEGA RUBIN	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
3	POKÉMON X UND Y	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
4	YO-KAI WATCH	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/16 Spielspaß: 89%
5	MARIO PARTY STAR RUSH	Entwickler: Nd Cube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/16 Spielspaß: 78%
6	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%
7	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: RIO 2016	Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/16 Spielspaß: 73%
8	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
9	NEW SUPER MARIO BROS. 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%

TOP 10 LESER (3DS)

1 POKÉMON ALPHA SAPHIR UND OMEGA RUBIN
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/14
Spielspaß: 86%
In den Modulschächten unserer Leser halten sich die Monsterchen aber weiter.

2	DRAGON QUEST VII: FRAGMENTE DER VERGANGENHEIT	Entwickler: Artep./Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/16 Spielspaß: 85%
3	FIRE EMBLEM FATES	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/16 Spielspaß: 90%
4	MONSTER HUNTER GENERATIONS	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/16 Spielspaß: 82%
5	YO-KAI WATCH	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/16 Spielspaß: 89%
6	THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D	Entwickler: Nintendo/Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92%
7	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
8	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
9	MARIO & LUIGI: PAPER JAM BROS.	Entwickler: Alphadream Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/16 Spielspaß: 87%
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

POKÉMON SONNE UND MOND

Rollenspiel Ein *Pokémon*-Spiel hat sich noch nie so gut angefühlt. Das Warten wird sich lohnen!

Nintendo hat gerufen und die Journalisten folgten wie ein Pack hungriger Chihuahuas. Der Grund könnte kein besserer sein: Eine exklusive zweistündige Anspielsession von *Pokémon Sonne* und *Mond* sowie ein Interview mit den genialen Köpfen hinter dem Titel, Shigeru Ohmori und der diesmal etwas wortkarge Junichi Masuda. Auf den kommenden Seiten berichten wir über unsere Erlebnisse in den ersten Stunden des Rollenspiels und am Ende des Artikels könnt ihr dann die spannenden Antworten der Entwickler auf verschiedenste Fragen inspizieren.

Mitten rein ins Abenteuer

Wir sind noch nicht einmal vor einem ganzen Tag im wunderschönen Paradies der Insel Mele-Mele angekommen, schon bekommen wir eine etwas andere Art der Ablenkung vom Auspacken und Einziehen. Schon kurz nach der Einleitung lernen wir Professor Kukui kennen. Der nette Herr ist begeistert von den verschiedenen Attacken der Pokémon und will auch uns die Welt der Monster nahe bringen. Zusammen mit ihm brechen wir ins nahe Dorf auf, denn dort soll Hala auf uns warten, der Inselkönig von Mele-Mele. Er möchte uns natürlich nicht mit Alte-Leute-Geschichten nerven, sondern uns tatsächlich unser erstes Pokémon schenken. Im Dorf angekommen fehlt von Hala jedoch jede Spur. Kukui hält die Stellung im Dorf, während wir am Bergpfad nach ihm Ausschau halten sollen. Statt dem Inselkönig trifft euer Charakter hier jedoch auf eine junge, blonde Dame in einem weißen Kleid. Wie sich später herausstellt, ist sie die Assistentin von Kukui, Lilly. Doch für viel Gequatsche bleibt keine Zeit, denn eines ihrer Pokémon wird auf einer Hängebrücke von Habitak belagert. Lilly, die keine Kämpfernatur ist, bittet uns um Hilfe und wir werfen uns schützend über Lillys Pokémon – wie einst Ash über sein Pikachu. Die Brücke hält jedoch der Attacke nicht stand und bricht ein. Man möchte meinen, das kurze Leben in der Welt der Pokémon sei nun schon vorbei – für was die zwei Stunden Probespielen? – doch Kapu-Riki, der Schutzpatron der Insel, rettet uns und macht seinem Titel damit alle Ehre.

Eine Wahl wie keine zuvor

Es folgt der meist überdachte Moment im ganzen Spiel: Die Wahl des Starters. Nach vielen Monaten der Überlegung dürfte nicht nur uns, sondern auch den Fans Ende November die Wahl dann ziemlich leicht fallen. Neu jedoch ist das, was danach passiert. *Harry Potter*-Fans werden nun an einen gewissen Ollivander denken müssen, denn nicht nur ihr wählt euer Pokémon, sondern auch das Pokémon muss euch wählen. Natürlich schlägt dies schätzungsweise niemals fehl, zeugt jedoch von dem Ansatz, den die Entwickler mit der neuen Alola-Region verfolgen. Die Menschen hier haben nämlich ein wesentlich engeres Verhältnis zu ihren tierischen Freunden. Und das merkt man nicht nur bei der Wahl des eigenen Pokémon, sondern auch in den Gesprächen mit anderen Leuten oder der Art wie ihr zum Beispiel euer Pokémon nach einem Kampf betreuen könnt.

Aloha PokéPause

Natürlich folgt auf die Wahl der standardmäßige Kampf gegen euren Rivalen. Tali, der Enkel des Inselkönigs wählt, sofern das auch bis Release so bleibt, stets das eurem Pokémon gegenüber schwachere Starter-Tierchen. Das stellt somit erstmal keinerlei Problem dar. Ein Rückkampf folgt jedoch auf dem Fuße. Am nächsten Abend steht nämlich ein großes Fest zu Ehren Kapu-Rikis an. Was euch jedoch davon trennt, ist Route 1, einige Trainer und damit die erste Chance, nach dem „How to catch a Pokémon“-Tutorial von Kukui, sein Team zu erweitern und

Aus der kleinen süßen Eule Bauz wird das eitle Arboretoss. Mit den messerscharfen Federn macht es einfach alles platt, hoffentlich, ohne sich dabei schmutzig zu machen.

Im Pokémon Resort könnt ihr die Tierchen, die nicht in euer Team passen, bespaßen. Als Belohnung schließen sich euch neue Pokémon an oder ihr erhaltet Items.

Der Festival Plaza wächst mit euren Anstrengungen, die vorbeischauenden Spieler zufriedenzustellen. Dies geschafft, erhaltet ihr beim Aufstieg eures Plaza neue Buden.

Eine Katze bleibt immer eine Katze, selbst wenn es wie Miezunder, dank seines feurigen Angriffs und seiner guten Nachtsicht langsam zum Raubtier wird.

zu trainieren. Das Kampfsystem ist ja bereits in dem Livegameplay der E3 zu sehen gewesen und dementsprechend keine Überraschung. Das, was ihr jedoch optional im Anschluss an einen Kampf, aber auch während des normalen Spiels tun könnt, schon: die Poké-Pause! Hier könnt ihr eure Tierchen zum Beispiel nach einem Kampf gegen ein Wasserpokémon bekannterweise trocken föhnen, es füttern und knuddeln. Eine Belohnung sozusagen für den Erfolg im Battle davor. Der Dank für die Fürsorge bleibt, abgesehen von der Heilung von Statusveränderungen, der gleiche wie in PokéMonAmi aus den Spielen der sechsten Generation: Eure Pokémon weichen mit steigendem Vertrauen öfter aus oder überstehen Attacken. Ami 2.0 sozusagen, und mit der neuen optionalen Positionierung direkt nach dem Kampf ist es noch mehr ins Spiel integriert und damit fast, als würdet ihr euren Hund kuscheln, nachdem er einen Trick geschafft hat.

Unglaublicher Neuanfang

Nachdem ihr Tali in einem epischen Kampf wieder einmal besiegt habt, bekommt ihr von Hala einen Z-Ring geschenkt. Jedoch mit einer Aufgabe: Die Inselwanderschaft zu bestreiten und der Champ zu werden. Anders als jedoch angenommen, erwarten euch laut der gespielten Vorschauversion jedoch nicht vier Prüfungen – also eine pro Insel – sondern sieben. Wie genau diese verteilt sind, bleibt abzuwarten, denn mehr als diese Zahl ließ Kukuis Assistentin zum Thema Wanderschaft nicht verlauten. Mit eurem neuen Pokédex macht ihr euch nun also auf den Weg – erstes Ziel: die Prüfung von Mele-Mele in der Vegetationshöhle. Als Frischling in der Region zeigen euch Lilly und Tali jedoch erstmal die größere Stadt in der Nähe, in der man nach Herzenslust shoppen kann, eine Trainerschule hinter sich bringen muss, auf Team Skull trifft und unter anderem auch den Pokésucher bekommt. Fans von *Pokémon Snap* werden sich höchstwahrscheinlich sehr freuen über dieses früh eingeführte Extra. Für Spieler, die gerne andere um sich haben, wurde der Festival Plaza eingeführt. Mit den verschiedenen Verbindungsfunktionen des 3DS kommen Leute auf euren kleinen Rummel-Platz, wodurch ihr dann Festivalmünzen ergattern könnt. Diese neue Währung könnt ihr nur hier für zum Beispiel Pokébälle ausgeben, an den Buden um Items losen oder eure Kleidung mit Beeren einfärben. Ein süßer kleiner Zeitvertreib, der zwar nicht besonders wichtig für die Hauptstory ist, aber für entspannte Spieler einiges bieten kann. Ebenso toll wie die vielen kleinen Nebentätigkeiten fühlt sich das gesamte Spielerlebnis an: Es gibt viel zu entdecken, die Spielperspektive ist, (zumindest im bisher gespielten Abschnitt) unglaublich angenehm und realistischer denn je. Eben genau so, wie man sich ein *Pokémon*-Spiel in 3D früher vorgestellt hat. Neben der Grafik sorgt auch der Sound dafür, dass man beim Spielen alles um sich herum völlig vergessen kann. Neben toller Musik bekommt man in *Sonne* und *Mond* erstmals das Gefühl einer wirklich belebten Welt. Auf den Routen, aber auch im Dorf hört man Pokémon im Hintergrund, wie eben das Vogelzwitschern in der freien Natur. Ob man von den Geräuschen darauf schließen kann, welche Pokémon im Gebiet zu finden sind, ist zu diesem frühen Zeitpunkt nicht ganz klar und konnte in den zwei Stunden Spielzeit nicht ausführlich analysiert werden. Klar ist jedoch, dass sich *Pokémon Sonne* und *Mond* bis jetzt ein deutliches Stück besser anfühlt als sämtliche Vorgänger.

Laureen Eggmann

MEINUNG
Laureen Eggmann

„Es sieht unverschämt gut aus, das Warten wird jetzt nur noch länger…“

Sämtliche Strapazen auf der Reise, die Nervosität vor und während des Events und ein sozusagen 20-Stunden-Arbeitstag haben sich durchaus gelohnt: *Pokémon Sonne* und *Mond* schaut richtig gut aus. Ich bin dermaßen ins Spiel versunken, dass sich das Ganze nur wie ein Wimpernschlag angefühlt hat. Und mit all den Nebentätigkeiten, für welche ich ja auch nur bedingt Zeit hatte, kann man schon zu Beginn so viel Zeit totschlagen. Ich bin tatsächlich unglaublich positiv überrascht und wenn das Spiel so weitergeht wie am Anfang, werden sämtliche Fans einen Heidenspaß damit haben. Auch wenn wir jetzt immer noch knapp zwei Monate warten müssen…*schnüff*

Um Festival Münzen zu bekommen, müsst ihr die Fragen eurer Besucher beantworten und ihnen in ihrer Not helfen.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Game Freak
Alternative: Pokémon Alpha Saphir/Omega Rubin
Termin: 23. November 2016

Screen-Info: Eigentlich sollten wir neue Pressebilder begleitend zum Anspiel-Event erhalten, doch das klappte nicht rechtzeitig. Daher wieder Trailer-Bilder.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

IM GESPRÄCH MIT: SHIGERU OHMORI UND JUINCHI MASUDA

Sie sind die klugen Köpfe hinter den neuen *Pokémon*-Spielen *Sonne* und *Mond*. Was den Director Shigeru Ohmori dazu gebracht hat, so viel an dieser so lange bestehenden Reihe zu ändern, könnt ihr auf den folgenden Seiten nachlesen.

Shigeru Ohmori (links) agierte erstmals bei *Pokémon Feuerrot* und *Blattgrün* als Entwickler, für *Pokémon Sonne* und *Mond* fungiert er als Director. Juinchi Masuda (rechts) zählt zu den Gründungsmitgliedern von Game Freak und war in erster Linie für den guten Klang in den Pokémon-Spielen zuständig. Bei *Sonne* und *Mond* ist er Producer.

N-ZONE: Hallo, danke für dieses Interview und gleich los zur ersten Frage. Warum haben Sie, Herr Ohmori, so viel von der sechsten Generation zur siebten hin geändert? Gab es da einen speziellen Grund?
OHMORI: *Pokémon Sonne* und *Mond* ist meine erste Erfahrung als Director in einem Spiel dieser Reihe. Die Vorgänger wurden ja stets von Herrn Masuda geleitet und geplant. Ich musste somit abwägen, was ich ändern und behalten wollte, so, wie es ist, denn es gibt einige Aspekte der vorherigen *Pokémon*-Spiele, mit denen wir beide einverstanden waren und diese dann natürlich behalten wollten. [Masuda nickt zustimmend]

In der am 18. Oktober erscheinenden Demo-Version könnt ihr mit dem aus dem Anime bekannten Ash-Quajutsu das Abenteuer anspielen.

OHMORI: Zum 20. Geburtstag gab es etwas, das ich wirklich wollte: Absolut allen Spielern ein neues und frisches Spielerlebnis zu bieten. Also sowohl Leuten, die seit 20 Jahren spielen, aber auch denen, die zum ersten Mal *Pokémon* erleben. Eine der vielen Sachen, um das zu schaffen, war das Ersetzen der Arenen mit Prüfungen, was an sich schon etwas völlig Neues in der *Pokémon*-Reihe ist.

N-ZONE: Waren andere Spiele, wie zum Beispiel das im Westen gefeierte *Yo-kai Watch* ein Grund, um Teile des Spiels zu überdenken, wie zum Beispiel das vorher noch fehlende Quest-System?
OHMORI: Natürlich ändern sich im Laufe der Zeit die Dinge und Spiele, die die Leute bevorzugen. Klar wissen wir das und bedenken das, wenn wir ein Spiel entwickeln. Was einen direkten Einfluss eines bestimmten Spieles angeht: Nein, da ist nichts, was uns in dieser Weise beeinflusst hätte. Wir wollen immer ein Spiel machen, das besonders gut ankommt, das bedenken wir und überlegen deshalb, wie wir zum Beispiel Spieler anziehen können, die gerne auf dem Smartphone spielen oder Leute, die häufig Youtube-Videos ansehen. Das wägen wir vorher stets ab und bringen dies in Balance mit dem Spiel, sodass es dann auch für jeden unterhaltsam ist.

N-ZONE: Wie sind Sie auf die Idee der Alola-Versionen der Pokémon gekommen? Und warum gibt es bis jetzt nur Alola-Versionen von Pokémon der Kanto-Region zu bestaunen?
OHMORI: Für den 20. Geburtstag der Reihe wollten wir die Spieler überraschen, die schon sehr lange

dabei sind. Wir dachten darüber nach und kamen auf die Idee, den Pokémon neue Formen zu geben, die ihnen am vertrautesten sind. Unsere Inspirationsquelle für die Region war Hawaii, was ja eine Art Inselgebiet ist. Dementsprechend dachten wir weiter, dass sich genau in dieser Inselregion manche Pokémon verändert haben könnten, sich anders entwickelt haben und überraschen damit nicht nur neue Spieler, sondern auch jene, die schon sehr lange dabei sind.

N-ZONE: Wo wir gerade von Alola-Formen sprechen. Welche Rolle spielt denn die „Alola-Version" vom uns allseits bekannten Professor Eich?
[Ohmori & Masuda lachen]
OHMORI: Also ja, eigentlich ist er ja wirklich ein anderer Charakter und in der Alola-Region, um zu erforschen, wie sich die Pokémon hier entwickelt haben. Aber ja, möglicherweise schaut man ihn an und denkt sich, dass er nicht so richtig gut in die Region passt.

N-ZONE: Was erwartet uns nach der Inselwanderschaft? Gibt es eine Art Top Vier, die wir schlagen müssen?
OHMORI: Also zunächst können wir dazu nur sagen, dass wir wollen, dass sich die Spieler selbst ein Bild vom Spiel machen sollten. Was wir auch noch sagen können ist, dass natürlich das Ziel, Insel Champ zu werden, übergeordnet ist. Danach überlassen wir es eigentlich den Spielern selbst, wie sie weiterspielen und was sie erleben wollen. Wir haben viele coole, aber auch lustige Dinge vorbereitet, das ist also noch nicht das Ende des Spiels.

N-ZONE: Warum wurden die Mega-Entwicklungen mit den Z-Attacken ersetzt? Vor allem, nachdem in *Alpha Saphir* und *Omega Rubin* noch so viele Pokémon die Möglichkeit dazu bekommen haben?
OHMORI: Mit den Z-Attacken wollten wir eine ganz andere Art in die Kämpfe einbringen. Wir wollten damit eine größere Auswahl an Pokémon schaffen, die man im Kampf nutzen kann, aber auch die Spieler dazu ermutigen, zu experimentieren und ein ganz neues Level an Strategie zu liefern. Und wenn die Hauptstory beendet ist, bekommen die Spieler zusätzlich noch die Chance, die Mega-Entwicklungen wieder zu nutzen und beides zu kombinieren.

N-ZONE: Ist das Pokémobil die neue Form von VM's in *Pokémon Sonne* und *Mond*? Was bringt das dem Spieler?
OHMORI: Wir sind dieses Mal in der Alola-Region, wo Natur, Mensch und Pokémon zusammenarbeiten und auf engem Raum koexistieren. Um das widerzuspiegeln, führten wir dieses Feature ein, damit man mit den Pokémon jederzeit Steine zertrümmern oder surfen kann. Es passt einfach gut zu dem, wie wir uns diese Welt vorgestellt haben und hilft dabei, den Spielern ein Gefühl von der Lebensart in der Region zu geben und diese Vorzüge während ihres Abenteuers genießen zu können.

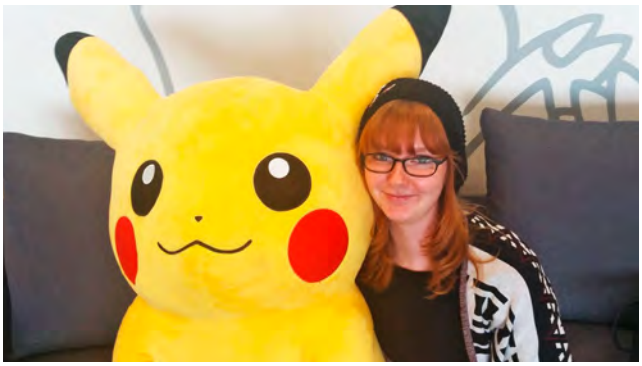
N-ZONE: Warum haben Sie das Zeitsystem in dieser Art und Weise geändert? Was erhoffen Sie sich davon?
OHMORI: Der große Unterschied zwischen den beiden Versionen sind die 12 Stunden Zeitverschiebung von Sonne zu Mond. Dies dient vor allem dazu, dass verschiedenste Pokémon zur eigentlich gleichen Zeit auftauchen können. Wenn es also Tag ist, findet man in *Sonne* Tagpokémon in Edition *Mond* hingegen zum Beispiel nachtaktive Pokémon. Wir erhoffen uns davon die Kommunikation und den Tausch zwischen Spielern wieder anzutreiben und ihnen verschiedene spannende Erlebnisse zu bieten, während sie spielen. Die Leute sollen wirklich darüber nachdenken, welche Edition sie sich kaufen, also: „Kaufe ich *Sonne* oder doch *Mond*… oder vielleicht sogar beide?"

N-ZONE: Im gleichen Sinne: Warum wurde PokéMonAmi umbenannt? Und ist die PokéPause mehr als nur kämmen und füttern?
OHMORI: Naja dieses Mal haben wir das PokéPausen-Feature… während dem Kampf könnten die eigenen Pokémon dreckig oder beim Kampf gegen ein Wasserpokémon zum Beispiel nass werden. Nach dem Kampf kann man sie dann sauber machen oder föhnen, und weil wir diese ganzen Dinge geändert, auch vieles hinzugefügt haben, dachten wir, es wäre das Beste, dem Ganzen einen neuen Namen zu verpassen. Diese Art der Interaktion, das Erblicken des eigenen glücklichen Pokemon ist etwas, das hoffentlich auch die Spieler wieder sehr genießen werden.

Ja, auch die Mega-Entwicklungen ziehen wieder ins Game mit ein. Die Steine hierfür könnt ihr in speziellen Läden erwerben oder von Charakteren im Spiel bekommen.

N-ZONE: Wenn wir grade auf die Nebentätigkeiten zu sprechen kommen: In einem Trailer haben wir ja bereits Nebenquests gesehen. Sind diese wichtig für die Hauptstory, da man sonst unter Geldmangel leidet oder sind sie rein optional?
OHMORI: Naja, das kommt vor allem darauf an, wie man das Spiel spielen möchte. Manche möchten schnell weiter, immer sehen, was als nächstes passiert, ihre Pokémon trainieren und stärker werden. Wenn man das möchte, kann man das auch machen. Andererseits möchten sich manche auch die Zeit nehmen TM's zu sammeln oder Kleidung für ihren Charakter einzukaufen. Es ist eigentlich wie im echten Leben, wenn du etwas kaufen willst, musst du erstmal Geld verdienen.

N-ZONE: Als letzte Frage etwas Kreatives: Mit all den neuen Pokémon sind wir mittlerweile bei fast 750 verschieden Monstern. Ist es schwer, sich neue Ideen für Pokémon auszudenken?
[Beide schmunzeln]
OHMORI: Ja, natürlich kann das Designen von neuen Pokémon schwer sein und viel Zeit in Anspruch nehmen. Es gibt viele Methoden, um ein neues Tierchen zu kreieren: Die einen sehen sich echte Tiere an und fangen auf diese Weise mit ihrer Arbeit an. Andere überdenken gewisse Aspekte des Spiels, wie zum Beispiel die Region oder das Areal, für welche/s sie ein Pokémon erschaffen wollen. Ein weiterer Weg besteht darin, sich auf das Kampfsystem zu spezialisieren und zu überlegen, welche Typenkombination noch interessant wäre. Mit diesen vielen verschiedenen Möglichkeiten bekommen wir schätzungsweise erst diese Vielfalt an Pokémon, die wir nun haben.



Es ist groß, gelb, plüschig und passt leider nicht in eine Damenhandtasche. Neidisch machte uns nicht nur Pikachu, sondern auch die vielen anderen Fanartikel.

Wenn zwei Charaktere fusionieren, sind Merkmale beider Helden im Ergebnis sichtbar. Die lila Mähne verrät: Hier steckt wohl Trunks mit drin.

Trunks – und wohl auch diese Fusion – gehört zu den wenigen Charakteren, die mit Waffen anstatt nur mit Energieattacken kämpfen.

DRAGON BALL FUSIONS

Rollenspiel Dass der Manga seit 1995 abgeschlossen ist und *Dragon Ball Z* vor 15 Jahren im deutschen Fernsehen lief, tut der Beliebtheit von Goku und Co. keinen Abbruch.

Wer die Karriere des jungen Saiyajin Son Goku in gedruckter oder animierter Form verfolgt hat, kann die Stationen von dessen Heldenreise meist im Schlaf aufzählen. Die Suche nach den sieben Dragon Balls, die einen Wunsch erfüllen, wenn man alle beisammen hat, der Kampf gegen Oberteufel Piccolo, der Angriff von Freezer und dessen Ali-

Kaum eine Attacke ist so bekannt und wurde auf Schulhöfen so oft eingesetzt wie Son Gokus Paradetechnik Kamehameha.

en-Mitstreitern, die Bedrohung durch Mega-Cyborgs und einen waschechten Dämonen … *Dragon Ball Fusions* wird die etablierte Geschichte nicht ein weiteres Mal in Videospielform herunterleiern oder sie gar nur auf die Gefechte beschränken. Selbst der Spielbeginn ist ungewohnt: Statt Goku zu verkörpern, kreiert man einen Helden oder eine Heldin – Geschlecht, Aussehen und Rasse bestimmt man selbst. Dabei hat man die Wahl zwischen dem Dasein als Mensch, Alien, Außenweltler (dazu gehören zum Beispiel Dämonen oder Majin), Saiyajin oder Namekianer. Fans wissen: Im letzteren Fall gibt es kein Männer- und Frauen-, sondern nur ein neutrales Charaktermodell, denn die Vertreter der grünhäutigen Rasse haben kein Geschlecht und pflanzen sich stattdessen asexuell fort.

Aus Zwei mach Eins

Auf eine vollkommen unanzügliche Art und Weise können sich in *Fusions* aber auch Namekianer mit anderen Figuren vereinen. Die titelgebende Fusionsmechanik ist ein wichtiger Teil des RPGs. Sogar die Spielwelt greift das Thema auf, dort sind Zeit und Raum nämlich auf vielfältige Art miteinander verschlungen, sodass wichtige Serienereignisse und -orte an einem Fleck versammelt und verknüpft sind. Die Verflechtung geschah auf den Dragon-Ball-Wunsch des Helden und dessen bestem Freund Pinich – mit dem er selbstverständlich auch fusionieren kann. Da in der langen Geschichte der

Gefechte werden rundenbasiert ausgetragen. Alle Helden verfügen über aus der Vorlage bekannte Attacken. Der junge Goku nutzt zum Beispiel den Mönchsstab.

Der legendäre Super-Sayajin Broly darf in der Menagerie nicht fehlen, auch wenn er nur in zwei der zahlreichen Kinofilme auftauchte.

Trunks, der Sohn von Vegeta und Bulma, taucht zwar relativ spät in der Saga auf, gehört aber zu den wichtigsten Charakteren.

Mit der Ankunft von Radditz (links) und Nappa (rechts) nimmt das Übel des Planeten Namek – und der Erde – seinen Lauf.

Bösewicht Freezer ist mitunter schwierig totzukriegen, wie nicht nur Kenner der Mangavorlage wissen. Und das hier ist nicht mal seine finale Form!

Serie zig Charaktere kamen und gingen, ist die Auswahl an potenziellen Fusionspartnern riesig. Doch zunächst gilt es, eine Party zusammenzustellen, und nicht jeder Krieger schließt sich freiwillig dem Team an. In rundenbasierten Gefechten tauschen die Figuren bekannte Moves wie die Neo-Kiku-Kanone, Kamehameha und den Super-Garlic-Strahl aus. Nach und nach gesellen sich so bei erfolgreich verlaufenden Gefechten immer mehr Mitstreiter zur Truppe.

Fusioniere sie alle!

Es wäre jedoch schade, angesichts der Fusionsthematik stets nur die normalen Varianten der beliebten Helden und Schurken in den Ring zu schicken. Durch zig unterschiedliche Möglichkeiten, zwei Charaktere zu vereinen und so einen ganz neuen Helden zu schaffen, gibt es viele neue Wege, die Angriffsstärke zu multiplizieren. Fusionieren nämlich zwei Charaktere, steigt ihre Macht immens. Noch effektiver ist es, ganze fünf Krieger zugleich zu verschmelzen und eine verheerende Finisher-Attacke zu entfesseln. Da im Manga und in der Serie bei Weitem nicht so viel fusioniert wurde wie es in diesem Rollenspiel der Fall sein wird, bekommen selbst beinharte Fans viele neue Figuren zu Gesicht. Ihr wollt Piccolo mit Krillin kombinieren? Kein Problem! Majin Boo und Mr. Satan in einem Körper? Sieht witzig aus, funktioniert aber einwandfrei. Angesichts der vielfältigen Kombo-Optionen verwundert es nicht, dass *Dragon Ball Fusions* den bislang größten Cast an Charakteren in der Geschichte aller *Dragon Ball*-Spiele vorzuweisen hat. Um genau zu sein: Es werden mehr als 1.000 unterschiedliche Teilnehmer in *Fusions* vertreten sein. Das nimmt beinahe *Pokémon*-Auswüchse an und das ist beabsichtigt. *Dragon Ball Fusions soll*, ähnlich wie das Monstersammelspiel, durch taktische Rundenkämpfe und ein suchterregendes Sammel-Spielprinzip ab Februar an den 3DS fesseln. **Katharina Reuß**

Drache Shenlong erfüllt dem Helden (in der Mitte des Bildes) zu Beginn des Spiels einen Wunsch. Beneidenswert!

MEINUNG
Katharina Reuß

„*Fusions* sticht aus dem Einheitsbrei der *Dragon Ball*-Spiele heraus“

Das waren noch Zeiten, als das Highlight des Abends die tägliche Dröhnung *Dragon Ball Z* auf RTL 2 war. Fans der Reihe, die es satt haben, jedes Jahr ein nur in Bruchteilen neues, halbgares Goku-Prügelspiel im *DB*-Universum zu erleben, sollten sich den Februar 2017 vormerken. Die umfangreiche Geschichte des Manga bietet sich als Stoff für ein Rollenspiel perfekt an und die schiere Anzahl der Charaktere, die man rekrutieren und fusionieren kann, lässt alle Komplettierungsfanatiker und Freunde von umfangreichen Rollenspielen verheißungsvoll jauchzen. Die Chibi-Optik is zwar Geschmackssache, aber der Anime-Look wurde gut eingefangen.

INFOS

Hersteller: Bandai Namco
Entwickler: Ganbarion
Alternative: Yo-kai Watch
Termin: Februar 2017

Screen-Info: Die Screenshots wurden von Bandai Namco im Zuge der Ankündigung des Spiels Mitte September bereitgestellt.

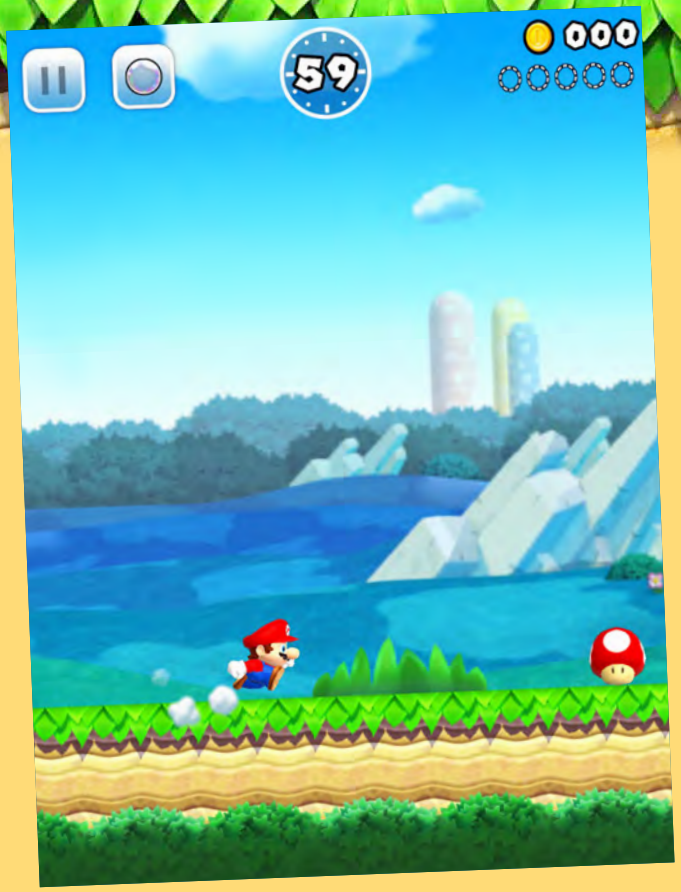
WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

SUPER MARIO RUN™

Mobile

Jump & Run Es ist so weit – Super Mario erobert das Smartphone und zwar in Form eines Auto-Runners! Ist das Grund zur Freude oder läuft der Pummel-Klempner in eine Sackgasse?



Grafik und Levelgestaltung orientieren sich stark an dem, man aus der *New Super Mario Bros.*-Reihe für Wii, Wii U, DS und 3DS kennt – jetzt halt in Hochkant.

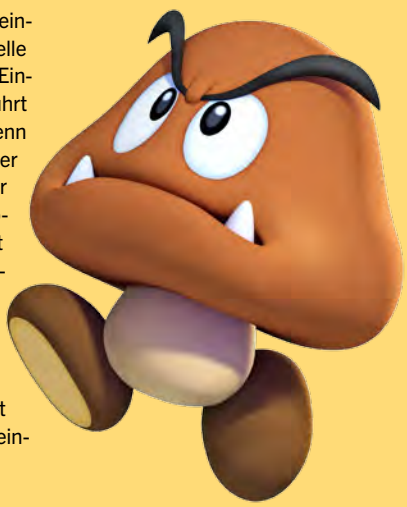
Auch wenn jüngere Spieler es sich vielleicht nicht vorstellen können: Nintendo-Maskottchen Mario war in seinen Anfangsjahren alles andere als Plattform-treu. Bis zu seinem letzten Non-Nintendo-Auftritt in *Mario Teaches Typing 2* auf dem PC von 1996 machte es sich der Kult-Klempner auf zahlreichen Systemen gemütlich, primär in Spin-offs. Nach 1996 jedoch waren die Abenteuer des Pilz-Fanatikers ausschließlich Nintendo-Konsolen und -Handhelds vorbehalten. Zukünftige Generationen jedoch könnten ein ganz anderes Bild des virtuellen Videospiele-Veteranen haben; eines, das ihn erneut über die verschiedensten Systeme hüpfen sieht. Denn mit *Super Mario Run* wird er das erste Mal seit 1996 wieder Nintendo-untreu – und das in einem Abenteuer, das den Hauptspielen der Reihe in einigen Aspekten durchaus ähnlich ist.

Mario will hoch(kant) hinaus!

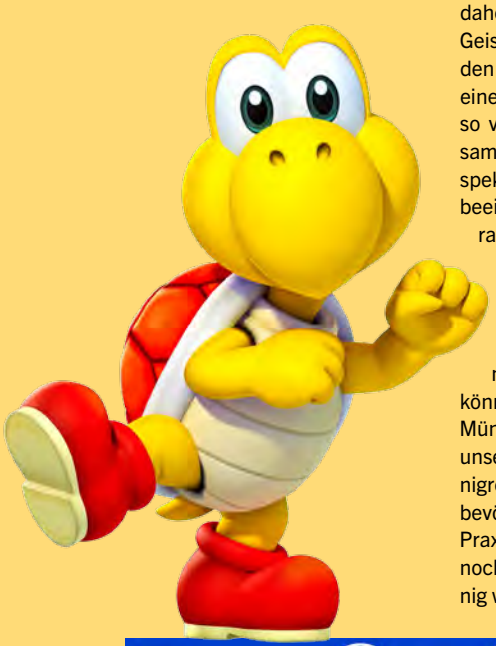
Ab Dezember auf iOS- (iPhone und iPads) und irgendwann in 2017 auch auf Android-Geräten, rennen wir darin automatisch von links nach rechts. Ganz recht, bei *Super Mario Run* handelt es sich um einen sogenannten Auto-Runner. Beeinflussen können wir das Geschehen, indem wir einfach an einer beliebigen Stelle auf den Bildschirm tappen. Einmal kurz getippt und Mario führt einen kleinen Sprung aus; wenn wir länger draufbleiben, fällt der Hüpfer entsprechend länger aus. Durch einen zweiten Tapper, solange Mario in der Luft ist – zumindest wirkt es im bisher präsentierten Material so –, führt er den aus *New Super Mario Bros.* bekannten Schwebe-Sprung aus, der ihm einen zusätzlichen Boost verleiht. Aber das ist nicht der einzige Aspekt, den der Titel mit der 2D-Hüpfer-Serie teilt, die erstmals auf dem Nintendo DS erschien: Der Grafikstil von *Super Mario Run* ist exakt derselbe, sowohl was Figuren und Gegner angeht als auch die Gestaltung der Levels, nur eben im Hochkant-Format. Viele weitere *Mario*-Elemente wie Pilze, Supersterne und mehr stecken natürlich auch im Spiel.

Auf die Blöcke, fertig, los!

Aber auch neue Elemente haben es ins Pilzkönigreich geschafft. So führt Mario nun einen Art Bocksprung über Gegner aus, wenn wir auf sie zulaufen und kann sich an Plattform-Kanten festhalten und daran hochziehen. Spielerisch

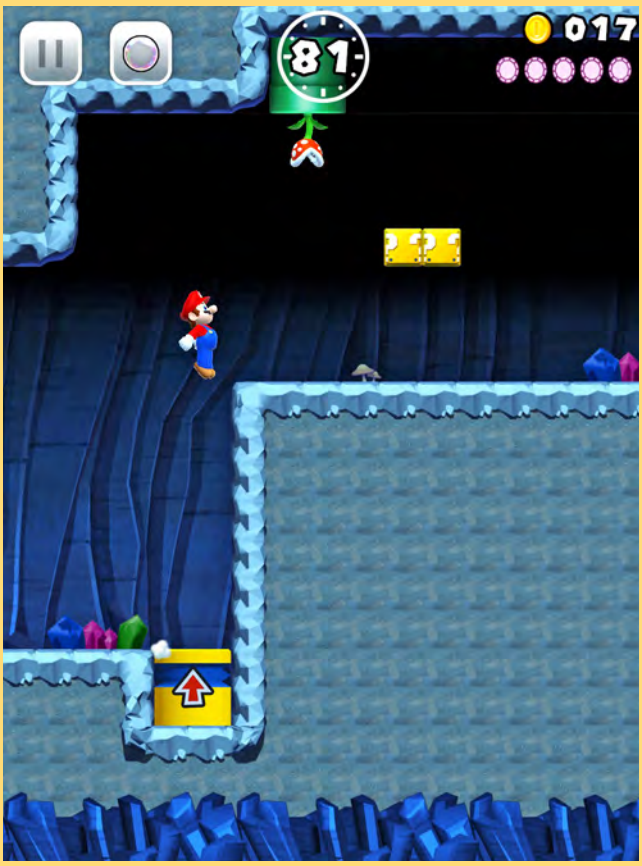


deutlich mehr Einfluss haben aber spezielle Blöcke, die in Wände, Böden und Decken eingelassen sind und Marios Run beeinflussen. Manche stoppen ihn und erfordern einen Bildschirm-Tap zum Weiterrennen (um Feuerbällen auszuweichen etwa), andere ändern kurzzeitig seine Laufrichtung und wieder andere erlauben ihm, sich an Sprossen an der Decke entlangzuhangeln. Durch diese und weitere Block-Arten entpuppt sich das im Kern simple One-Touch-Gameplay als deutlich abwechslungsreicher und anspruchsvoller als angenommen.



Alleine oder gegen die Welt

Dem Auto-Run-Spielprinzip können wir in bisher drei vorgestellten Spielmodi frönen – ob im fertigen Spiel noch mehr enthalten sein werden, wissen wir wohl erst zum Release des Hüpfers. „World Tour“ entspricht dabei ziemlich genau dem, was man aus den Hauptspielen der Reihe kennt: In sechs bis acht Welten werden wir hier verschiedene, abgeschlossene Levels mit jeweils einer Zielflagge am Ende absolvieren dürfen. „Toad Rally“ hingegen kommt mit (anscheinend) zufallsgenerierten Welten daher, in denen wir gegen die Geist-Daten von Online-Freunden antreten dürfen. Im Rahmen eines Zeitlimits versuchen wir, so viele Münzen wie möglich zu sammeln sowie mittels möglichst spektakulärer Moves Toads zu beeindrucken, welche sich daraufhin am unteren Rand des Bildschirms versammeln, um besser als unser Kontrahent zu sein. Im dritten, noch namenlosen und noch nicht gezeigten Spielmodus können wir die gesammelten Münzen und Toads nutzen, um unser eigenes, kleines Pilzkönigreich aufzubauen und es zu bevölkern. Wie genau das im der Praxis funktionieren wird, ist aber noch nicht bekannt. Ebenso wenig wie die Geschichte des Spiels.



Die Sprunghöhe unseres Helden hängt davon ab, wie lange wir den Touchscreen berühren. Zusätzlich gibt es einen Schwebe-Sprung.

Wir lehnen uns aber weit aus dem Fenster und sagen, dass es etwas mit Bowser, Peach und einer Entführung zu tun haben wird. Spoiler: Mario gewinnt. **Lukas Schmid**

Im Modus „Toad Rally“ müssen wir Münzen sammeln sowie Toads begeistern, indem wir besonders stilvolle Moves vollführen.

Verschiedene Blöcke beeinflussen den Run unseres Helden, indem sie etwa seine Richtung ändern oder ihn temporär stoppen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Vielleicht nicht das, was sich viele erhofften, aber definitiv vielversprechend“

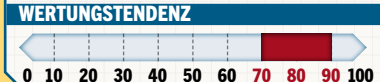
Es war abzusehen, dass Mario über kurz oder lang das Smartphone beziehungsweise das Tablet erobern würde. Dass dieser Star-Auftritt im Rahmen eines Auto-Runners – unter anderem mit Endless-Runner-Modus – passieren würde, hingegen eher nicht. Schließlich hatte Nintendo nach dem Mobile-Vorstoß stets betont, man wolle keine Konzepte kopieren, sondern die geliebten Serien „einzigartig“ umsetzen. Nein, einzigartig dürfte *Super Mario Run* nicht werden. Allerdings gibt es im Auto-Runner-Genre ja bereits einige echt tolle Spiele, und der Pilzkönigreich-Sprinter verspricht hier auch ganz vorne mitzulaufen. Qualitativ sieht das bisher Gezeigte nämlich sehr hochwertig aus.

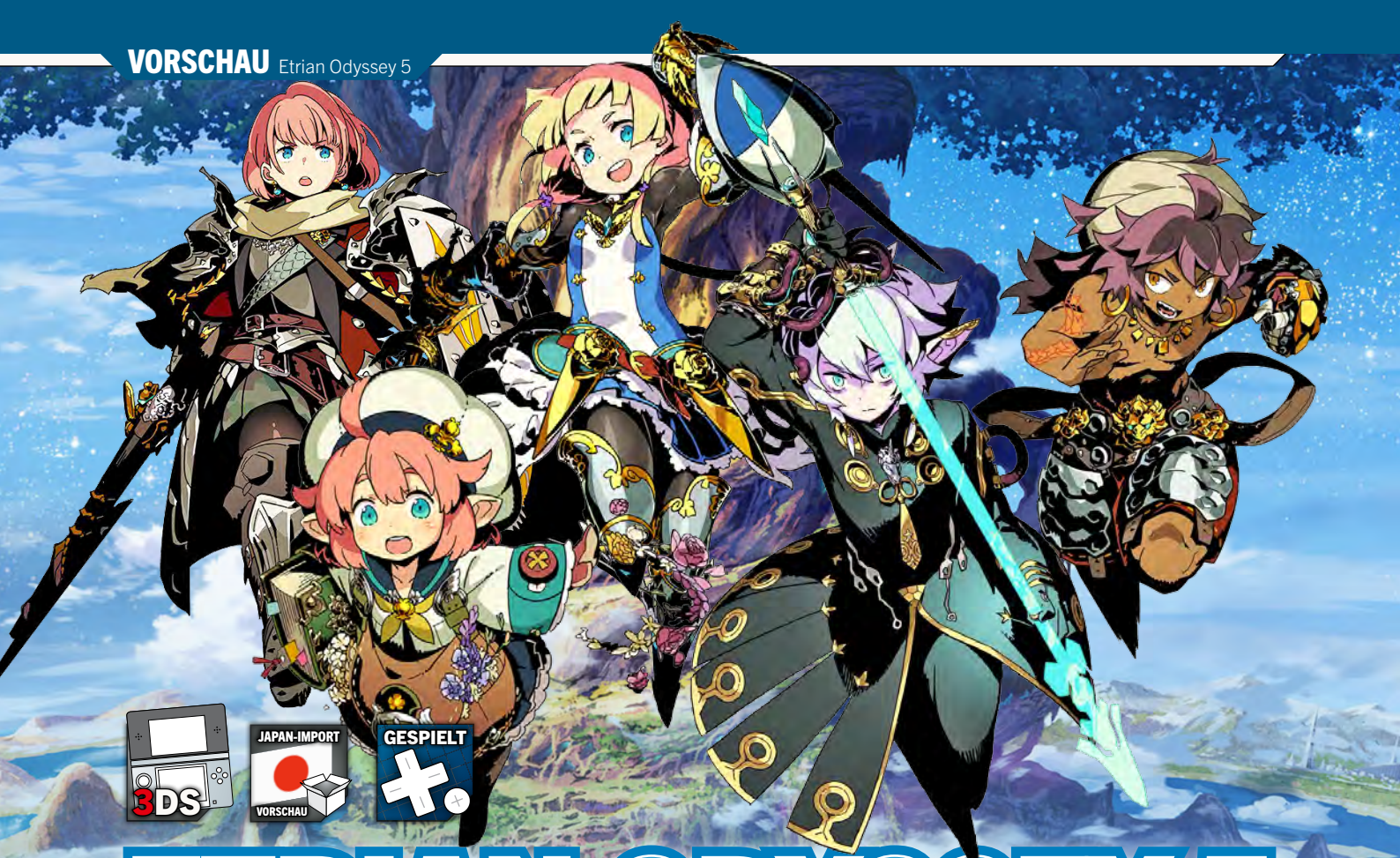
INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Rayman Adventures
Termin: Dezember 2016 (iOS)

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendos Presseserver. Da das Spiel bereits in Bewegung präsentiert wurde, bestätigen wir, dass es genauso aussehen wird.

WERTUNGSTENDENZ





ETRIAN ODYSSEY 5

Rollenspiel Alles hat ein Ende – nur nicht die Erfolgsschiene, auf der *Etrian Odyssey* zu fahren scheint. Wir haben uns das offiziell fünfte Dungeon-RPG der Reihe aus Japan importiert.

Es lebe der 3DS: während die Wii U langsam, aber sicher auf ihren Renteneintritt zusteuert, geht es Nintendos aktuellem Handheld nach wie vor blendend. Selbst über fünf Jahre nach der Markteinführung frohlocken 3DS-Besitzer angesichts der vielen hochwertigen Spiele, die auf der portablen Konsole erscheinen. Gleiches gilt auch für die Fans der unzähligen Nischen-Genres, die auf dem 3DS so etwas wie eine zweite Heimat gefunden haben. Vor allem Fans klassischer Rollenspielkost kommen immer wieder auf ihre Kosten. Einen großen Anteil daran trägt das 2007 auf dem DS gestartete Dungeon-RPG *Etrian Odyssey*, welches mittlerweile zu den wichtigsten Titeln aus dem Portfolio von Publisher Atlus zählt. Nach zwei Remakes und einem Spin-off wurde Anfang August nun der fünfte Teil der Serie in Japan veröffentlicht. Mit Erfolg, denn in der ersten Woche konnte sich das Spiel ganz oben in den 3DS-Charts platzieren und gleich mal 100.000 Exemplare abwerfen. Eines davon haben wir uns geschnappt, in unseren japanischen Import-3DS gesteckt und uns ein weiteres Mal Richtung Yggdrasil aufgemacht.

Hm, was für eine elementare Schwäche hatte noch mal dieser Gegner? Dank Dictionary ist das kein Problem, denn dieses könnt ihr jederzeit per R-Taste aufrufen.

Wieder einmal treiben in jeder Etage besonders starke Field-on-Enemies ihr Unwesen. Diese gilt es bei der ersten Sichtung erst einmal weiträumig zu umgehen.

Ist die Wahl für jeden Charakter getroffen, führen alle Kämpfer ihre Aktion aus. Es ist sinnvoll, der Reihenfolge hier besonders viel Aufmerksamkeit zu schenken.

Mein Freund, der Baum

Auch wenn *Etrian Odyssey 5* in einer neuen Welt namens Arcadia spielt, dreht sich alles wieder einmal um einen riesigen, bis in die Wolken ragenden Baum namens Yggdrasil. Um seinen nicht minder breiten Stamm gruppieren sich mehrere Kontinente samt verschiedener Rassen, von denen jede ihre ganz eigene Legende über das enorme Holzungetüm zu erzählen weiß. Neben dem Menschenvolk der Earthrun haben sich auch die elfenartigen Lunaria, die knuffig-kindlichen Bronies sowie die stolze Kriegerrasse der Thearia in Arcadia niedergelassen – Letztere erkennt man sehr leicht an den Fuchs- oder Hasenohren auf dem Kopf. Da bis heute noch niemand den obersten Wipfel der Baumkrone zu Gesicht bekommen hat, ruft die an den Wurzeln von Yggdrasil gelegene Stadt Aeilos Abenteurer aus allen Ecken des Reiches für eine Expedition zusammen – eine Aussicht auf Ruhm und Reichtum, welcher sich kaum jemand entziehen kann.

Der Sinn der unterschiedlichen Rassen in *Etrian Odyssey 5* kommt das erste Mal dann zum Tragen, wenn ihr euch für eine der zehn verschiedenen Startklassen für eure Abenteurergruppe entscheidet. Wer auf schlagkräftige Angriffszauber oder defensive Magie nicht verzichten möchte, braucht dringend einen Lunaria-Warlock und einen Bronie-Herbalist im Team. Bis zu fünf verschiedene Charaktere dürft ihr mit ins verwilderte Labyrinth von Yggdrasil mitnehmen, zusätzliche Helden verweilen bis dahin in eurer Herberge. Der Großteil der Berufsklassen fühlt sich zwar sehr vertraut an, doch ist es nun möglich, sich innerhalb der Klasse für zwei Spezialisierungen zu entscheiden. Den von Haus aus sehr robusten Dragoon etwa könnt ihr per Iron-Unterklasse noch widerstandsfähiger machen. Entscheidet ihr euch stattdessen für die Cannon-Variante, erhaltet ihr Zugriff auf offensiver ausgerichtete Skills, für die ihr eine Kanone benötigt. Überhaupt wurde wie in keinem anderen *Etrian Odyssey* zuvor so viel Wert auf die Charaktererstellung gelegt. Wer sich im fünften Teil für ein Heldenporträt entschieden hat, darf dieses nun auch mit individuellen Farben versehen. Von der Tätowierung bis hin zur Pupille darf alles bis ins Detail festgelegt werden. Wie schon in früheren Teilen der Serie werdet ihr aber niemals alle Fertigkeiten einer Klasse auf eine Figur verteilen können. Es gilt also, eine gut aufeinander abgestimmte Truppe ins Labyrinth und auch heil wieder raus zu führen.

Flieger haben Landeverbot

Die Höhlen, Wälder und Ruinen erkundet ihr abermals aus der Ego-Perspektive, stets auf der Suche nach der Treppe zur nächsten Ebene und auf der Hut vor angreifenden Monstern. Sobald diese aus dem Dickicht auftauchen, wechselt das Geschehen zum rundenbasierten Kampfmodus, wo ihr jedem Teammitglied einzelne Anweisungen gebt. Erfahrungspunkte gibt es für das Besiegen von Gegnern und das Erfüllen von Quests, neue Ausrüstung hingegen nur dann, wenn ihr gefundenen Plunder aus dem Dungeon beim örtlichen Händler verkauft. Beim anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad hat sich ebenso wenig getan. Nehmt ihr eure Gegner nicht ernst und stampft allzu unvorsichtig durch das Gehölz, schaut ihr euch ruck, zuck die Radieschen von unten an.

Schade ist allerdings, dass es diesmal keine erkundbare Oberwelt wie im dritten oder vierten Teil zu geben scheint. Per Schiff durfte man dort nämlich nach neuen Inselreichen Ausschau halten oder per Flugmaschine versteckte Dungeons suchen gehen. Eine Veröffentlichung im Ausland steht gegenwärtig noch aus. Angesichts der Tatsache, dass bislang jedes *Etrian Odyssey* früher oder später im Westen erschienen ist, darf fest mit einem hiesigen Release gerechnet werden. Wir gehen von Mitte 2017 aus.

Marco Cabibbo

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Alle Jahre wieder beginnt das Warten. Wann erlöst uns Atlus wohl dieses Mal?“

Natürlich mache ich als großer Fan der Serie kein Geheimnis daraus, dass ich mich sehr auf *Etrian Odyssey 5* freue. Schön, dass Atlus nach den beiden Remakes endlich wieder richtiges Neuland betritt. Ausnahmslos jede Heldenklasse machte bislang einen prima Eindruck und lädt wieder zum Experimentieren ein. Wahre Weltenbummler kommen diesmal aber wohl etwas zu kurz, denn *Etrian Odyssey 5* beschränkt sich wieder auf ein riesiges, zusammenhängendes Labyrinth. Darauf lasse ich mich gerne ein, sofern denn das Leveldesign wieder zu überzeugen weiß. Davon kann ich nach einigen Stunden des Anspielens aber klar ausgehen.

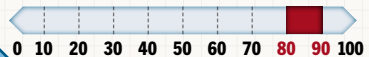
Nicht nur die Fertigkeiten lassen sich dieses Mal individuell anpassen. Auch das Aussehen der Figur kann modifiziert werden.

INFOS

Hersteller: Atlus
Entwickler: Atlus
Alternative: Etrian Odyssey 2 Untold
Termin: nicht bekannt

Screen-Info: Eigene Screenshots konnten wir leider nicht erstellen, weshalb wir uns stattdessen für japanische Pressebilder entschieden haben.

WERTUNGSTENDENZ



Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!

So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler jeweils online oder offline miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Splatoon

Termin: 29. Mai 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
An der Optik hat sich in den vergangenen Monaten nichts geändert. Das tolle Artdesign wird nach wie vor von einer sauberen Technik getragen.

SOUND 9
Sprache/Text: Inkling-Sprache/Deutsch
Die neuen, thematisch sehr abwechslungsreichen Musikstücke fügen sich wunderbar in den ohnehin schon famosen Soundtrack des Spiels ein.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: Alleine nur mit Gamepad spielbar
Die sehr simpel gehaltene Steuerung setzt auf eine Mischung aus Analog- und Gyroskop-Steuerung. Wunderbar umgesetzt, nahezu fehlerfrei.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Die Kampagne des Spiels ist leider ein wenig kurz und zu einfach geraten. Wer alle versteckten Schriftrollen finden will, wird um die sieben Stunden benötigen.

MEHRSPIELER 10
Spieler online: 8 **Spieler offline:** 1-2
Dank neuer wie auch gut umgesetzter Spielmodi hat sich *Splatoon* seine 10 im Mehrspieler redlich verdient. Lediglich manche Abstürze nerven noch.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Fantastisch umgesetztes Tinten-Feature
- ✚☐ Präzise, leicht zu handhabende Steuerung
- ✚☐ Neue Mehrspielerkarten sehr gelungen
- ✚☐ Ungewöhnliches, skurriles Artdesign
- ✚☐ Neue Waffen sehr abwechslungsreich
- ➖☐ Waffen-Balance noch nicht perfekt
- ➖☐ Einzelspielerkampagne immer noch recht kurz
- ➖☐ Online öfters immer noch Abstürze

WERTUNG/FAZIT

90

„Innovativ, kreativ und wohldurchdacht: *Splatoon* bringt Farbe in euer Leben!“

ICONS

N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (30, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Fire Emblem Fates (3DS), Civilization 6 (PC)
Schaut gerade: Grimm – Staffel 4, The Man in the High Castle – Staffel 1
Hört gerade: Mazde ft. Khary – Neverland
Und sonst: Seit ich vor ein paar Monaten Amazon Prime angeschafft habe, bin ich dem Serienwahn anheimgefallen. Da kommt es schon mal vor, dass ich ganze Staffeln von kürzeren Serien über ein Wochenende verschlinge. Da aktuell nicht mehr so viele Spiele für Wii U erscheinen, habe ich ja auch mehr Zeit als sonst …

BENJAMIN KEGEL (34, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Deus Ex: Human Revolution (Wii U), Deus Ex: Mankind Divided (PC), Die Siedler von Catan (Android)
Schaut gerade: Die WCPW auf Youtube!
Hört gerade: Den Doom-OST
Und sonst: Großer Gott, das wird der arbeitsintensivste Oktober seit Beginn des gregorianischen Kalenders! Freelancen ohne Ende, Wohnung renovieren, jede Menge Wrestling, jede Menge Termine, Steuererklärung der frisch gegründeten Minifirma vorbereiten und so nebenbei kam auch noch Deus Ex raus! Uff!

MARCO CABIBBO (32, Redakteur)

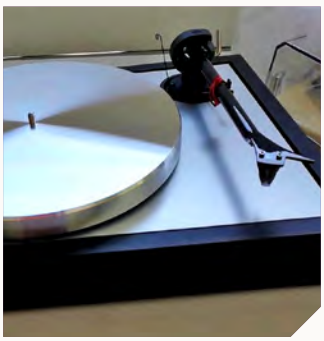
Spielt gerade: River City: Tokyo Rumble (3DS), Dark Souls 2 (PS4)
Bastelt gerade: Neue Listen
Und sonst: Schon öfter habe ich an dieser Stelle ja über meine Leidenschaft zum X-Wing-Miniaturenspiel schwadroniert. Und hurra, wieder mal gibt es ein Update! Aktuell bin ich ganz begeistert vom neuen TIE/sf-Jäger und seinem zusätzlichen Feuerwinkel. Nur das Manöverrad ist mir doch einen Tick zu rot ausgefallen. Na ja, dann muss ich halt besser fliegen als mein Gegner.

LUKAS SCHMID (28, Redakteur)

Spielt gerade: Paper Mario: Color Splash
Schaut gerade: Half in the Bag
Liest gerade: Martin Horváth – Mohr im Hemd oder wie ich auszog, die Welt zu retten
Und sonst: Stolze zwei Wochen Urlaub und zwei Destinationen haben in den letzten Wochen meine Haut gebräunt und meinen Magen mit tollem Essen gefüllt. Zuerst ging es an den Gardasee, wo ich mit meinem besten Freund meine ersten Mehrseillängen kletterte, dann ab nach Kreta, wo ich mit meiner Freundin die Insel erforschte und das Meer eroberte. Eine tolle Zeit!

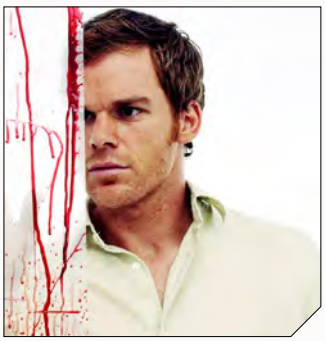
MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Liest gerade: T. C. Boyle – Das wilde Kind
Schaut gerade: Only Lovers Left Alive
Hört gerade: Jimi Hendrix – Machine Gun
Und sonst: Werde mir demnächst den letzten Plattenspieler meines Lebens anschaffen. Mein Alter dreht seit 1989 zuverlässig seine Runden und darf bald in den Gnadenschrank. Zur Freude des Kollegen Schmid habe ich mich für ein Österreichisches Fabrikat entschieden. Viel können sie ja nicht, die Schluchtenscheißer, Plattenspieler bauen seltsamerweise schon.



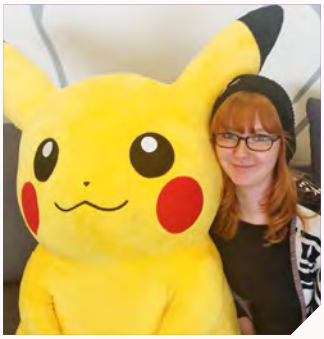
SANDRA WENDORF (35+, Layouterin)

Spielt gerade: Nichts :)
Schaut: Noch immer Dexter
Hört gerade: Nach einem grandiosen Konzert wieder auf den Geschmack gekommen: Udo Lindenberg
Und sonst: Verbringe ich den Rest der Zeit in Schonhaltung, um meine rechte Hand von einer nervenden Sehnenscheidenentzündung auszukurieren, und höre mir dabei tapfer die aberwitzigen Kommentare meiner Lieblingskollegen an, was die Herkunft der Entzündung betrifft ;)



LAUREEN EGGMANN (23, freie Mitarbeiterin)

Spielt gerade: Animal Crossing New Leaf (3DS), Stardew Valley (PC)
Hört gerade: Das Feuer im Ofen knistern
Entspannt gerade: Mit mehreren Decken auf der Couch
Und sonst: Hach, endlich wird es kalt! Das heißt, ich kann meine kurzen Sachen wieder gegen dicke Wollpullover tauschen und mich auf Zwiebellook der Extraklasse freuen. Außerdem ist schlechtes bzw. kaltes Wetter eine super Ausrede, um drinnen zu bleiben. Schön faul auf dem Sofa mit einem Kilo Schokolade.



JOHANNES GEHRLING (25, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Severed (3DS), Animation Throwdown (Android), Sims 4 (PC)
Schaut gerade: Wehmütig auf die tolle Praktikumszeit zurück
Hört gerade: Verschiedene Podcasts
Und sonst: Tja, das war's nun, meine Zeit als Praktikant ist vorbei. Inzwischen bin ich freier Mitarbeiter und nur noch gelegentlich im Büro. Ob ich die langen, täglichen Zugfahrten vermissen werde? Komischerweise wohl schon … mit einem aktuellen Smartphone und 12 GB Datenvolumen sind die aber auch recht erträglich.

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Paper Mario: Color Splash	Paper Mario: Color Splash	River City: Tokyo Rumble	Paper Mario: Color Splash
FLOP-TITEL	-	-	Sonic Boom: Feuer und Eis	Sonic Boom: Feuer und Eis

Paper Mario: Color Splash (Wii U)
∅ Wertung: 8,25 // Test S. 30

Viel besser als erwartet! – nach dem schwer enttäuschenden *Sticker Star* erwartete ich mir von *Color Splash* nicht viel. Und ja, es ist nicht ganz so gut wie die ersten beiden Serien-Teile, aber ein echt gelungener Titel! **9**

Seit der Ankündigung im März wurde viel darüber spekuliert, ob die Reihe mit *Color Splash* wieder zu alter Stärke zurück finden kann. Und siehe da, das bunte Abenteuer ist wirklich echt gelungen. Freut mich! **8**

Es war höchst faszinierend, Lukas während des Tests zu beobachten. Sein anfangs noch gelangweilt-wütender Blick wandelte sich im Laufe des Tages zu einem strahlenden Lächeln. Nun schmeißt er mit Blumen um sich. **8**

Ein echter Farbtupfer in der aktuell doch ziemlich trostlos-grauen Welt der Wii-U-Neuveröffentlichungen. Auch ich war zu Beginn des Spiels ein wenig skeptisch, aber Marios Charme holt einen eben immer ab. **8**

Mario Party Star Rush (3DS)
∅ Wertung: 7,25 // Test S. 36

Das letzte *Mario Party* für 3DS litt unter nervigen spielerischen und technischen Mängeln. Der Nachfolger bügelt diese großteils aus und macht Laune. Wenn ich die Wahl habe, lasse ich die Sause aber lieber auf der Konsole steigen. **7**

Nach dem recht enttäuschenden *Island Tour* ist *Star Rush* eine wunderbar positive Abwechslung. Die neuen Spielmachaniken straffen den Spielablauf merklich und bringen frische Impulse in die Reihe. **8**

Noch eine Beobachtung meinerseits: Vik und Johannes hatten mit dem 3DS-Titel sehr viel Spaß. Ich selbst bevorzuge aber nach wie vor ein *Mario Party* auf dem großen Bildschirm anstatt auf dem 3DS. **7**

Ich sehe das ähnlich wie Lukas – spielerisch ist das Ding deutlich besser als sein Vorgänger –, aber auch ähnlich wie Marco: Partyspiele funktionieren am besten an einem Bildschirm. Ich brauche die Party versammelt vor dem TV. **7**

Rhythm Paradise Megamix (3DS)
∅ Wertung: 7,75 // Test S. 40

Rhythm Paradise: Megamix bietet genau das, was ich mir erwartet und erhofft habe: Den Serien-typischen Humor, supersimples, aber superspaßiges Gameplay und einfach total unkomplizierten Spaß. Schöne Sache! **8**

Dieses Rhytmusspiel ist unfassbar simpel und dennoch – oder vielleicht auch gerade deshalb – richtig launig. Der total schräge Stil und der skurrile Humor tragen dazu ebenso bei wie die tolle Musik an sich. **8**

Stilistisch außergewöhnlich, kurzweilig und mit schönen Kompositionen versehen, ist *Rhythm Paradise Megamix* vor allem für den kleinen Zock unterwegs sehr gut geeignet. Da drehen sich auch Tanzmuffel im Kreis. **8**

Nachdem ich meine Patapon ja schon länger nicht mehr ins rhythmische Gefecht führen durfte, brauche ich aus anderer Richtung Nachschub. Da kommt mir dieser Megamix gerade recht – der macht Spaß und ist witzig! **7**

Disney Magical World 2 (3DS)
∅ Wertung: 6,0 // Test S. 42

Das erste *Disney Magical World* war ein netter Titel für jüngere Spieler, der kompetent *Animal Crossing*-Qualitäten mit unkomplizierten Kämpfen kombinierte. Teil zwei funktioniert ähnlich gut und ist gut für die Zielgruppe geeignet. **6**

Diese Disney-Sim ist zwar nicht unbedingt was für mich, eignet sich aber klasse für junge Disney-Fans, die gerne Zeit mit ihren liebsten Figuren verbringen möchten. Ich bleibe da lieber bei den Animationsfilmen. **6**

Yaaay, Disneyyyy! Das neue *Kingdom Hearts* lässt ja noch ewig auf sich warten, da kommt *Magical World 2* als Lückenfüller gerade recht. Theoretisch, denn inhaltlich zielt das Spiel auf eine deutlich jüngere Zielgruppe. **6**

Solange ich hier nicht mit Scar meine Runden drehen kann, interessieren mich die Inhalte eher wenig. Das Spiel ist zudem weit jenseits meines Altersspektrums, für die Kids ist *Magical World 2* aber ein feines Teil. **6**

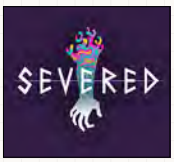
Sonic Boom: Feuer und Eis (3DS)
∅ Wertung: 5,5 // Test S. 44

Ähnlich wie *Paper Mario* ist das neue *Sonic Boom* deutlich besser als erwartet, wenn auch auf wesentlich niedrigerem Qualitäts-Niveau. Nach dem miserablen ersten Teil erwartet uns diesmal gute Durchschnitts-Kost. **6**

Eine klare Steigerung zu den beiden vorherigen *Sonic Boom*-Titeln. Im Vergleich zu Sonics besten Abenteuern stinkt *Feuer und Eis* aber trotzdem klar ab. Ich hoffe einfach, dass der Igel seinen positiven Trend beibehält. **6**

Ich bin ganz ehrlich: Für mich kriecht Sonic immer noch am unteren Rand des Jump&Run-Genres herum. Daran ändert auch ein halbwegs verbesserter 3DS-Nachfolger nicht viel. Sonic, bitte halte mal Winterschlaf! **5**

Mit seinem neuen Ableger hat sich *Sonic Boom* erheblich verbessert und damit erfolgreich den Status eines schlechten Spiels erreicht. Aber immerhin: Der Weg führt in die korrekte Richtung. Weiter so! **5**



Severed (Wii U/3DS eShop)
∅ Wertung: 7,0 // Test S. 60

Mit flotten Action-Titeln kann man mich immer bei Laune halten, und *Severed* macht seine Sache ziemlich gut. Zwar gehört's nicht zur Créme de la Créme des Genres, macht aber durchaus Spaß, solange es dauert. **7**

Ganz so grandios wie *Guacamelee!* ist *Severed* meiner Meinung nach zwar nicht, aber trotzdem gefällt mir der eher untypische Dungeon-Crawler sehr gut. Etwas mehr Spielumfang hätte es aber sein können. **8**

Für Dungeon-Crawler bin ich selbstverständlich immer zu haben, *Severed* bildet da keine Ausnahme. Von der netten Optik mal abgesehen, bietet mir das Spiel aber zu wenig von dem, was ich von RPGs dieser Art erwarte. **6**

Ein wirklich außergewöhnlicher Dungeon Crawler mit einem spannenden Stil und mitunter genialem Monsterdesign. Spielerisch hätte ich mir zwar etwas mehr gewünscht, aber insgesamt ist *Severed* ein tolles Teil! **7**

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

NUR NOCH WENIGE EXEMPLARE VERFÜGBAR!

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt deines Wii U Gamepads berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: Super Mario Maker, Super Smash Bros. für Wii U/3DS, The Legend of Zelda: Twilight Princess HD, Hyrule Warriors: Legends und weiteren Titeln für Wii U und New Nintendo 3DS!

AMiiBO-TASCHEN

Leser-werben-Leser-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

1 UP-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert
- Stabiles Case mit Reißverschluss
- Für bis zu 12 Amiibo-Figuren

Block-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert; Soft-Case mit Tragegriff und Reißverschluss
- Für bis zu 16 Amiibo-Figuren
- Aufklappbarer Deckel als Spielbühne

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der umfangreichen N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für Wii U, NX, 3DS und Mobile. Stand: 6. Oktober 2016.

Wii U/NX

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Oktober 2016		
Darksiders: Warmastered Edition	Nordic Games	25. Oktober 2016
Just Dance 2017	Ubisoft	Oktober 2016
S. 30 & 84 Paper Mario: Color Splash	Nintendo	07. Oktober 2016
Skylanders Imaginators	Activision	14. Oktober 2016
2016		
UPDATE Rise: Race the Future	VD-Dev	2016
2017		
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Nintendo	2017
S. 09 Yooka-Laylee	Playtonic/Team 17	1. Quartal 2017
Weitere Ankündigungen		
S. 11 UPDATE Bloodstained: Ritual of the Night	Armature Studio	1. Hälfte 2018
Clayfighter	Interplay	Nicht bekannt
Know Your Friends	Ubisoft	Nicht bekannt
Project Giant Robot	Nintendo	Nicht bekannt
Wii U eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
NEU Act It Out!	Snap Finger Click	06. Oktober 2016
UPDATE Ninja Pizza Girl	Disparity Games	06. Oktober 2016
Over My Dead Body (For You)	DuneWorld Games	Oktober 2016
UPDATE Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	06. Oktober 2016
NEU Psibo	Nami Tentou	06. Oktober 2016
NEU Vrog	Byterocker's Games	06. Oktober 2016
Wii U eShop: Weitere Ankündigungen		
6180 the moon	Turtle Cream	2016
90's Arcade Racer	Nicalis	2016
A.N.N.E	Gamesbymo	2016
A Boy and his Blob	Majesco	Nicht bekannt
A Cowboy's Tale	Nexis Games	2016
Action Henk	Curve Digital	2016
UPDATE Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	2016
Assault Android Cactus	Witch Beam	2016
A World of Keflings	NinjaBee	2016
Aztez	Team Colorblind	Nicht bekannt
Back to Bed	Bedtime Digital Games	2016
Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	2016
Between Heartbeats	Blimbu Games	2016/17
BLOC	Craigworks	2016
Blood Alloy	Suppressive Fire Games	Nicht bekannt
Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	2016
UPDATE Cryamore	Atlus	2016
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
Dance of the Damned	Nexis Games	2016
UPDATE Demongion	Mobot Studios	2016
Dex	Badland Games	2016
Deer God	Mobot Studios	2016
Dot Arcade	James Montagna	2016
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	Nicht bekannt
Draw the Line	Nexis Games	2016
Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	2016
Dreii	bitforge	2016
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2016
Earthlock: Festival of Magic	Snowcastle Games	2016
UPDATE Exile's End	XSEED	2016
Flavoured Cats	CW Games	2016
Forced	BetaDwarf	2016
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Forma.8	MixedBag	2016
Freedom Planet 2	Galaxy Trail	Mitte 2017
Giana Sisters: Dream Runners	Black Forest Games	2016
Go Go Electric Samurai	Hexagon Games	2016
Guns, Gore & Cannoli	Crazy Monkey Studios	2016
Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	2. Hälfte 2016

Wii U/NX (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Hex Heroes	Prismatic Games	2016
Hive Jump	Graphite Lab	2016
Hollow Knight	Team Cherry	2016
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
Kerbal Space Program	Squad	2016
Kick & Fennick	Abstraction Games	2016
Knytt Underground	Ripstone	2016
Lil Bub's Hello Earth	Mike Bridavsky	Ende 2017
Limbo	Playdead	2016
Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2016
March of War	ISOTX	2016
Mekazoo	The Good Mood Creators	Nicht bekannt
Minecraft: Story Mode	Telltale Games	Nicht bekannt
Mousecraft: Director's CAT	Crunching Koalas	2016
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2016
Pankapu: The Dream Keeper	Kind Studio	2017
Pinball Arcade	FarSight Studios	2016
Pirate Pop Plus	Dadako Studios	2016
Planet Diver	Fabraz	Nicht bekannt
Poi	Polykid	2016
Quest of Dungeons	Upfall Studios	29. September 2016
Race the Sun	Disparity Games	2016
Racing Apex	Lucky Mountain Games	2016/2017
Rive	Two Tribes	2016
Road Redemption	Darkseas Games	2016
Rynn's Adventure: Trouble in the Enchanted …	Arcane Four	Nicht bekannt
Shadow Blade: Reload	Dead Mage	Nicht bekannt
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2016
Shiness: The Lightning Kingdom	Focus Home Interactive	2016
Shutshimi	Choice Provisions	2016
Slain!	Digerati Distribution	2016
NEU Slime-san	Fabraz	April 2017
Stardew Valley	ConcernedApe	4. Quartal 2016
Sushi Princess	Lage Lodge Games	Nicht bekannt
Swap Fire	Midnight Status	Nicht bekannt
Tadpole Trepple	Bitfinity Games	2016
The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2016
The Minotaur	Ratalaika Games	Nicht bekannt
The Next Penelope	Aurelian Regard/Blitworks	2016
The Song of Seven	Enlightened Games	2016
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2016
Trine 3	Frozenbyte	Nicht bekannt
Twisted Fusion	Leuvision	2016
U Craft	Nexis Games	2016
NEU Vaccine	Rainy Night Creations	1. Quartal 2017
Volgarr the Viking	Crazy Viking Studio	2016
Whoa Dave!	Gaijin Games	2016
Windup Knight 2	Robot Invader	2016
Wonderboy: The Dragon's Trap	DotEmu	Nicht bekannt
Wonder Flick	Level-5	2016
World to the West	Rain Games	Nicht bekannt
Zombie Vikings	Zoink Games	2016
Wii U Virtual Console: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
NEU Project Zero 2: Wii Edition	Nintendo	20. Oktober 2016
NEU WarioWare: Smooth Moves	Nintendo	06. Oktober 2016
Nintendo NX		
Dragon Quest X	Square Enix	2017
Dragon Quest XI	Square Enix	2017
Just Dance 2017	Ubisoft	2017
Project Sonic	Sega	Herbst 2017
Rise: Race the Future	VD-Dev	2017
Super Mario NX	Nintendo	Nicht bekannt
Tank it!	Bplus	2017
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Nintendo	2017

(New) 3DS/Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Oktober 2016		
UPDATE Corpse Party	XSEEED	26. Oktober 2016
S. 42 Disney Magical World 2	Disney Interactive	14. Oktober 2016
S. 36 & 85 Mario Party Star Rush	Nintendo	07. Oktober 2016
S. 40 Rhythm Paradise Megamix	Nintendo	21. Oktober 2016
November 2016		
S. 14 Pokémon Mond	Nintendo	23. November 2016
S. 14 Pokémon Sonne	Nintendo	23. November 2016
Sega 3D Classics Collection	Sega	04. November 2016
Dezember 2016		
Picross 3D: Round 2	Nintendo	02. Dezember 2016
Super Mario Maker für Nintendo 3DS	Nintendo	02. Dezember 2016
2016		
UPDATE 7th Dragon III – Code: VFD	Sega	2016
Mighty No. 9	Comcept	2016
UPDATE Rise: Race the Future	VD-Dev	2016
Runbow Pocket Deluxe	13AM Games	2016
UPDATE Shin Megami Tensei IV: Apocalypse	Atlus	2016
UPDATE Yu-Gi-Oh! Saikyo Card Battle	Konami	2016
2017		
S. 18 UPDATE Dragon Ball: Fusions	Bandai Namco	Februar 2017
Dragon Quest VIII: Die Reise des verw...	Nintendo	Anfang 2017
Ever Oasis	Nintendo	2017
Harvest Moon: Skytree Village	Rising Star Games	Frühjahr 2017
Lady Layton: The Millionaire Ariadone's ...	Level-5	2017
Mario Sports Superstars	Nintendo	Frühjahr 2017
Pikmin für Nintendo 3DS	Nintendo	2017
Poochy & Yoshi's Woolly World	Nintendo	03. Februar 2017
Yo-kai Watch 2	Level-5	Frühjahr 2017
Weitere Ankündigungen		
Bayblade Burst	FuRyu	Nicht bekannt
Digimon Universe: Appli Monsters	Bandai Namco	Nicht bekannt
DJMax Encore	Rising Star Games	Nicht bekannt
Dragon Quest Monsters Joker 3	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
S. 22 Etrian Odyssey 5	Atlus	Nicht bekannt
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
NEU Great Ace Attorney 2	Capcom	Nicht bekannt
Inazuma Eleven Go Galaxy	Level-5	Nicht bekannt
Megaton Musashi	Level-5	Nicht bekannt
Miitopia	Nintendo	Nicht bekannt
Monster Hunter Stories	Capcom	Nicht bekannt
New Atelier Rorona: The Origin Story of ...	NIS	Nicht bekannt
One Piece: Great Pirate Colosseum	Bandai Namco	Nicht bekannt
One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
NEU Puyo Pup Chronicle	Sega	Nicht bekannt
Sega 3D Classics Collection	Sega	Nicht bekannt
Shift DX	Rising Star Games	Nicht bekannt
Story of Seasons: Trio of Towns	Marvelous	Nicht bekannt

(New) 3DS/Mobile (Fortsetzung)

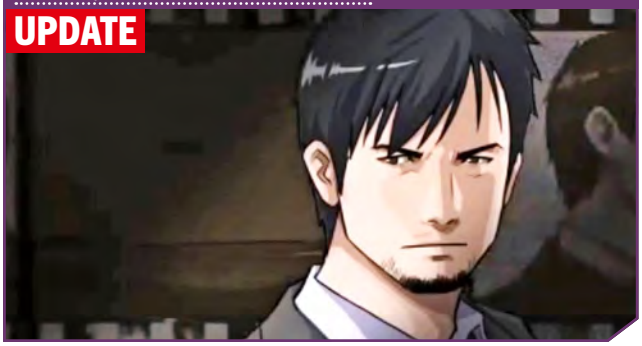
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
Theatrhythm: Dragon Quest	Square Enix	Nicht bekannt
The Snack World	Level-5	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 3	Level-5	Nicht bekannt
3DS eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
UPDATE Chase: Cold Case Investigations – Distant ...	Aksys Games	13. Oktober 2016
NEU Epic Word Search: Holiday Special	Lightwood Games	06. Oktober 2016
PixelMaker	Nostatic Software	06. Oktober 2016
3DS eShop: Weitere Ankündigungen		
AeternoBlade 2	Corecell	2016
Antipole DX	Saturnine Games	2016
Chicken Wiggle	Atooi	2017
Child's Mind	Unit DTH	Nicht bekannt
Chase	Arc System Works	Nicht bekannt
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	Nicht bekannt
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2016
forma.8	MixedBag	Nicht bekannt
Great Detective Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
Grinsia	Nicalis	2016
Gurumin 3D: A Monstrous Adventure	Falcom	2016
Harvest December	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
Lifespeed	Wee Man Studios	2016
Lionel City Builder 3D: Rise of the Rails	Big John Games	2016
Mini Sport Soul	Mechanic Arms	2016
Mixed Messages	Activision	2016
Moon Chronicles (Episode 1)	Renegade Kid	2016
Moon Chronicles (Episode 2)	Renegade Kid	2016
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2016
NEU Picontier	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Picross e7	Jupiter	Nicht bekannt
Pirate Pop Plus	Dadako Studios	2016
Punch Club	tinyBuild	Nicht bekannt
RPG Maker Festival	Kadokawa Games	Nicht bekannt
Runbow Pocket	13AM Games	2016
Saber Rider and the Star Sheriffs	Team Saber Rider	4. Quartal 2016
Shakedown Hawaii	Vblank Entertainment	Nicht bekannt
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	2016
Shift DX	Cosen	Nicht bekannt
Strike Force Foxx	Big John Games	2016
Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2016
Tank Troopers	Nintendo	2017
The Legend of Dark Witch 3	Circle Entertainment	Nicht bekannt
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2016
Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	2016
Treasurenauts	Renegade Kid	2016
Volgarr the Viking	Crazy Viking Studio	2016
Whoa Dave!	Gaijin Games	2016
Mobile		
UPDATE Animal Crossing	Nintendo	1. Quartal 2017
UPDATE Fire Emblem	Nintendo	1. Quartal 2017
Pokémon CoMaster	Nintendo	Nicht bekannt
S. 20 NEU Super Mario Run	Nintendo	Dezember 2016 (iOS)

TANK IT! (NX)

Hersteller: Bplus **Genre:** Simulation **Termin:** 2017

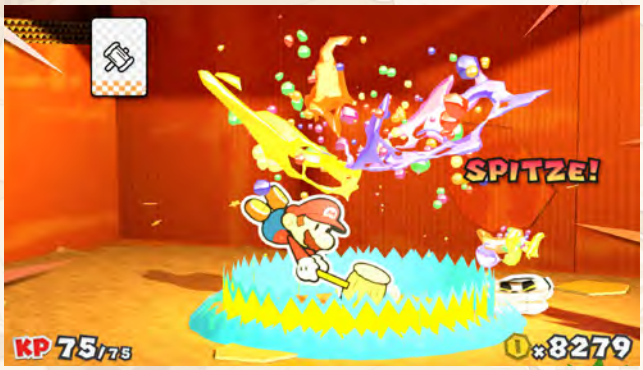
CHASE: COLD CHASE INVESTIGATIONS – DISTANT MEMORIES (3DS eShop)

Hersteller: Aksys Games **Genre:** Adventure **Termin:** 13. Oktober 2016



PAPER MARIO COLOR SPLASH

Rollenspiel Er ist dicklich, er ist flach wie Papier, er hat ein ausgewiesenes Faible für Prinzessinnen-Rettung und Pilze und erlebt endlich sein erstes Abenteuer auf Wii U – Paper Mario ist zurück und macht in einem sehr unterhaltsamen Ausflug das eher maue *Sticker Star* fast vergessen!



Marios Hammer ist natürlich wieder mit an Bord und verlangt wie alle Attacken präzises Timing. Zudem spielt der Farbvorrat in den Kämpfen eine wichtige Rolle.

Die Handlung ist simpel, aber unterhaltsam. Unter der Regie eines Bösewichts, dessen Identität überhaupt nicht vorherzusehen ist, werden Land und Leute ihrer Farbe beraubt.

Die Vorzeichen für *Paper Mario: Color Splash* waren alles andere als vielversprechend: Bei aller Sympathie für Nintendo war und ist offensichtlich, dass der Mario-Konzern in den vergangenen Monaten die kurz vor dem Ende ihres Lebenszyklus stehende und massiv gefloppte Wii U nicht nur quantitativ sondern auch qualitativ nur noch sehr halbherzig mit neuen Spielen versorgt; man denke an Totalausfälle wie *Animal Crossing: Amiibo Festival* oder sehr kontroverse Titel wie *Star Fox Zero*. Zudem war vom ersten Trailer an ersichtlich, dass sich *Color Splash* sehr stark an *Paper Mario: Sticker Star* orientieren würde, welches gemeinhin als schlechtester Ableger der Reihe gilt. Und tatsächlich sind die Parallelen zum direkten Vorgänger für den Nintendo 3DS offensichtlich. Nichtsdestoweniger straft *Color Splash* all jene, die es schon im Vorfeld abgestraft hatten, Lügen, kommt viel, viel besser als *Sticker Star* daher und beschert der in ihren letzten Atemzügen liegenden Wii U einen wunderbar gelungenen und durch und durch unterhaltsamen Rollenspiel-Abschied.

PAPER MARIO-FAKT #01
Der Anti-Guy in *Paper Mario* ergibt sich freiwillig, wenn man ihm ein Zitrus-Pop überreicht.

Pilzpost aus Port Prisma

Wie für die Serie üblich, kommt die Handlungs-Prämisse relativ simpel daher: Mario und Peach (Luigi bleibt wieder einmal außen vor) machen sich per Schiff auf ins ferne Städtchen Port Prisma, nachdem ihnen per Post ein seiner Farbe beraubter, deswegen offenbar lebloser und unfreundlich zusammengefalteter Toad mit Absender-Anschrift von ebendort zugesandt wird. Es gilt, dem armen Pilzkopf wieder zum Leben zu verhelfen und herauszufinden, was es mit dem seltsamen Farbraub auf sich hat. Vor Ort zeigt sich jedoch schnell, dass die Lage wesentlich vertrackter ist, als vermutet: Viele weitere Pilzkönigreich-Bewohner sowie ganze Landstriche kommen völlig farblos daher! Ehe man sich versieht, ist auch noch die Prinzessin verschwunden und es liegt an Mario, wieder Ordnung in das Chaos zu bringen und allen Bewohnern zu helfen.

Neues Abenteuer, alte Bekannte

So simpel die Geschichte (großartige, überraschende Wendungen sollte man sich nicht erwarten) so liebevoll wird sie erzählt. Das Spiel ist sich der Klischees der *Mario*-Spiele vollkommen bewusst und geht auf wunderbar selbstreferenzielle Art und Weise an sie heran. Vor allem ist es aber der absolut geniale Humor, der dafür sorgt, dass man aus dem Grinsen kaum noch herauskommt. Jede der grandios geschriebenen Dialogzeilen strotzt nur so vor Esprit und Spaß und zeigt wieder einmal, warum die Mario-Rollenspiele für viele Fans als die lustigsten Nintendo-Titel gelten. Schade bloß, dass es – bei aller Liebe für die putzigen Punkthutträger – hauptsächlich Toads und eine Handvoll weiterer bekannter Pilzkönigreich-Kreaturen sind, denen wir über den Weg laufen. Von der Diversität eines *Paper Mario 1, 2* oder auch *Super Paper Mario* ist das weit entfernt.

PAPER MARIO-FAKT #02
Barbara, Partymitglied aus *Die Legende vom Äonentor*, ist im japanischen Original ein Mann.

Farbenfrohe Levelgestaltung

Macht aber fast gar nix, denn das macht das Spiel durch eine gehörige Menge an kreativem Potenzial an anderen Stellen wieder wett. Da ist zum Beispiel das wirklich herausragend gute Leveldesign. Wie in *Sticker Star* erwartet uns keine offene Welt, sondern gut zwei Dutzend Levels,

Anstatt großteils langweiliger, seelenloser Landstriche wie in *Sticker Star* gibt es diesmal toll gestaltete Levels voller Esprit– super!

Spiel-spezifische Figuren wie die Party-Mitglieder aus den ersten beiden *Paper Mario*-Spielen gibt es kaum, und auch die Bosse sind großteils schon seit Langem bekannt.

die wir von einer Weltkarte à la *Super Mario Bros. 3* oder *Super Mario World* aus anwählen. Während die Areale im 3DS-Abenteuer jedoch kaum Abwechslung boten, austauschbar waren und primär dazu dienten, sie zu durchlaufen und sich den Stern am Ende zu schnappen, gleicht diesmal keines der Gebiete dem anderen, sowohl thematisch als auch spielerisch. So dürfen wir uns unter anderem auf eine archäologische Ausgrabungsstätte, ein von Geistern heimgesuchtes Hotel, ein Inselparadies samt weißem Sandstrand und noch viel, viel mehr freuen, das den Arealen der frühen *Paper Mario*-Spiele in nichts nachsteht. Zudem sind sie häufig gut mit NPCs gefüllt, mit denen wir plaudern können und erfordern deutlich mehr als stupides Abklappern. Fast jede Welt enthält mindestens zwei kleine Farbsterne, mit denen wir weitere Levels freischalten können, und die Aufgabenstellungen, die uns auf der Suche danach erwarten, sind kaum jemals dieselben. Da muss etwa ein Unterwasserquiz gelöst werden, wir müssen, in bester Adventure-Manier, kreative Umgebungsrätsel lösen. Oder mal gilt es, in einer Geschicklichkeitspassage vor einer herannahenden Gefahr davonzulaufen, wir müssen uns im Schnick-Schnack-Schnuck mit fingerfertigen Fieslingen messen, ein gekapertes Schiff muss erretten werden und, und und. Die Geschichte verlangt sehr oft, dass wir ein Gebiet mehr als einmal besuchen müssen, dochnur selten laufen diese erneuten Stipvisiten auf bloßes Backtracking hinaus.

PAPER MARIO-FAKT #03

In Kapitel 2-2 in *Super Paper Mario* gibt es einen Bug, welcher das Spiel zum Abstürzen bringen kann.

Stop! Farbhammer-Time!

Zudem erwartet uns mit der Hauptstadt Port Prisma eine Art Hub, zu der wir immer wieder zurückkehren, neue Items kaufen, uns Infos zum weiteren Spielverlauf besorgen und mehr. Ja, den Wegfall einer zusammenhängenden Welt muss man nicht mögen; im Grunde sind die einzigen und durchaus positiven Unterschiede zu den ersten beiden Spielen jedoch die Tatsache, dass uns lange und tenden-

PAPER MARIO-FAKT #04

Das erste *Paper Mario* sollte *Super Mario RPG 2* heißen. Jedoch hielt Squaresoft weiterhin Rechte am Namen des Vorgängers.

In zahlreichen Levels erwarten uns besondere Aufgaben, die für jede Menge Abwechslung sorgen. Hier gilt es etwa, einen betrügerischen Toad-Trupp zu enttarnen.

Sammelgegenstände sind überraschend rar gesät. In jedem Level gilt es aber, alle weißen Flächen zu finden und sie mithilfe des Farbhammers neu einzufärben.

ziell nervige Laufwege zwischen den Arealen erspart bleiben und noch mehr thematische Vielfalt als bisher möglich ist. Toll! Übrigens gibt es in den Levels neben dem Erfüllen der Hauptmissionen auch noch mehr zu tun: Gleich zu Beginn des Abenteuers erhalten wir neben unserem normalen Hammer, mit dem wir unter anderem Kisten zerkloppen, Blumen malträtieren und allerlei andere Gegenstände bearbeiten können, den sogenannten Farbhammer. Mit diesem können wir die überall verteilten weißen Flecken in der Landschaft sowie ihre Bewohner mit Schmackes wieder kolorieren. Das macht Spaß und ist, neben der Befüllung eines Karten-Museums (zu den Karten im nächsten Abschnitt mehr) tatsächlich die einzige richtige Sammelaufgabe im Spiel. Es spricht für das gelungene Spieldesign, dass man trotzdem nie das Gefühl hat, es gäbe zu wenig zu tun.

PAPER MARIO-FAKT #05
Schläft man in *Paper Mario 2* 50 Mal in einem Toadhaus, gratuliert einem Lakitu und man bekommt 200 Münzen.

Kartenlegen mal anders

Ein Punkt, der sich im Vergleich zu *Sticker Star* weniger deutlich – aber eben doch – verbessert hat, ist das Kampfsystem. Erneut treffen wir leider, abgesehen von unserem dauerpräsenten, aber nicht kontrollierbaren Begleiter Farbian, einem sprechenden Farbeimer, im Verlauf des Abenteuers keine weiteren Party-Mitglieder. Stattdessen muss sich Mario in den Gefechten selbst beweisen und greift anstatt auf normale Angriffe und Aktionen auf sogenannte Kampfkarten zurück. Diese heißen zwar anders, haben aber dieselbe Funktion wie die Sticker in *Sticker Star*. Karten finden wir entweder in der Umgebung, erhalten sie nach Auseinandersetzungen oder kaufen sie im Laden von Port Prisma. Von Hüpfern, Hammer-Angriffen und Spezialattacken über die Lebensenergie erhöhenden Pilze und mehr wird das gesamte Item-Arsenal über die Karten geregelt, die nach einmaligem Einsatz aufgebraucht sind. Einmal einge-

DIE BISHERIGEN AUFTRITTE DES FLACHEN KLEMPNERS

Auf dem Nintendo 64 erlebte die *Paper Mario*-Reihe ihren Anfang, auf dem Gamecube ihren bisherigen Höhepunkt und ist seitdem auf zahlreichen Nintendo-Konsolen vertreten. Wir blicken zurück auf Marios papierdünne und ungemein charmante Rollenspiel-Karriere!

PAPER MARIO

Jahr: 2001
System: N64

Nach seinen RPG-Anfängen in *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* für das SNES unter der Regie von Squaresoft übernahm am N64 Intelligent Systems das Zepter – und verpasste der Pilzkönigreich-Subserie den heutzutage ikonischen Papier-Look. Auch andere Serien-Standards wie die Timing-Elemente in den Kämpfen (die es im Ansatz auch schon im Quasi-Vorgänger gab) sowie die Suche nach Sternen und der einzigartige Humor waren damals schon mit an Bord!

PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR

Jahr: 2004
System: GameCube

Wie beim Erstling – und auch bei sämtlichen Nachfolgern, abgesehen vom Serien-Crossover *Paper Jam Bros.* – wurde auch *Die Legende vom Äonentor* von Intelligent Systems entwickelt. Das Spiel bot im Grunde dasselbe Konzept wie der Erstling, verbesserte es aber an allen Ecken und Enden und ging erzähltechnisch sogar (für *Mario*-Verhältnisse) völlig neue Wege. Die sympathischen Party-Mitglieder, wie es sie auch schon im Vorgänger gab, werteten das Spiel zusätzlich auf.

SUPER PAPER MARIO

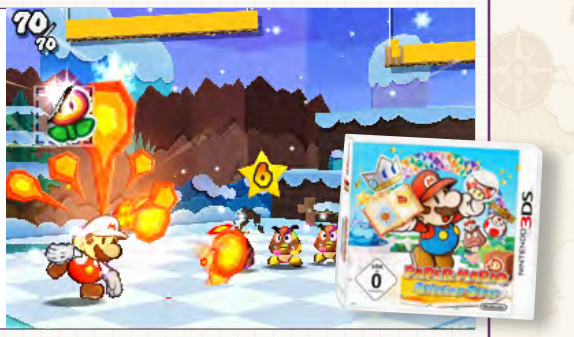
Jahr: 2007
System: Wii

Anders muss nicht immer schlecht sein: Anstatt rundenbasierte Kämpfe zu bieten, vermengte *Super Paper Mario* gekonnt 2D-Jump&Run-Qualitäten mit RPG-Elementen und sorgte auf diese Weise für ein einzigartiges Spielerlebnis. Die Möglichkeit, auf Knopfdruck in die dritte Dimension zu wechseln, war zudem innovativ und famos umgesetzt. Außerdem ist *Super Paper Mario* das bisher einzige *Mario*-Spiel, dem es gelang, uns mit dem Story-Ende die Tränen in die Augen zu treiben. Schnüff!

PAPER MARIO: STICKER STAR

Jahr: 2012
System: 3DS

Anders muss nicht immer schlecht sein – ist es manchmal aber eben doch. *Sticker Star* ist nicht per sei ein katastrophales Spiel, fällt aber durch den fast völligen Wegfall von RPG-Elementen, die unnötigen Sticker-Kämpfe, das undurchsichtige Dingse-System, kuriose Design-Entscheidungen, das uninspirierte Leveldesign, den Wegfall der Begleiter sowie durch einige weitere Design-Sünden deutlich hinter alle anderen Serien-Ableger zurück. Das kannst du doch viel besser, Mario!



MARIO & LUIGI: PAPER JAM BROS.

Jahr: 2015
System: 3DS

Zwar dominierten im Serien-Crossover mit der von AlphaDream entwickelten *Mario & Luigi*-Reihe die Elemente der Abenteuer rund um das Pilzkönigreich-Brüderpaar, Paper Marios Gastauftritt als Dritter im Party-Bunde sorgte aber nichtsdestoweniger für jede Menge Papier-Charme. Auch in diesem RPG-Ausflug ist der Humor sehr gut gelungen und erhält durch die Mischung der beiden Welten, welche auch bezüglich der Handlung von Bedeutung ist, eine völlig neue Note.

Die kurze Eröffnungssequenz ist wahnsinnig gut gestaltet. Sehr schade, dass es nicht mehr Videos dieser Art im Spiel gibt!

setzt, erwartet uns die bekannte Mischung aus rundenbasierten Keilereien und der Möglichkeit, durch exakt getimte Knopfdrücke besonders viel Schaden auszuteilen. Oder Selbigen zu vermeiden, indem wir etwa mehrere Sprungattacken auf einen Gegner am Stück ausführen oder uns gegen feindliche Angriffe im richtigen Moment abschirmen.

PAPER MARIO-FAKT #06

Die Partner aus den ersten beiden Teilen der Serie feiern an mehreren Stellen in den Sequels Kameo-Auftritte.

Touchscreen-Terror

Als Neuerung im Vergleich zu *Sticker Star* kann man nun jedoch zusätzlich blanke Karten mit gesammelter Farbe einfärben, was sie deutlich stärker macht, und den Einfärbe-Grad sogar selbst bestimmen. Zusätzlich erwarten uns wieder sogenannte Dinge, die (in Karten-Form umgewandelt) riesige Objekte aus der realen Welt wie Ventilatoren oder Glückskatzen herbeirufen und in manchen Bosskämpfen sowie an einigen Stellen im Spiel zwingend vonnöten sind. Wo man in *Sticker Star* jedoch viel zu häufig nicht wusste, wo man welches Dings braucht, oder ob man überhaupt eines benötigt, herrscht diesmal durch ein gelungenes Hinweis-System deutlich mehr Klarheit und somit keinerlei Frust. So gut das Kampfsystem funktioniert (wenngleich es dennoch nicht an die simpleren, aber befriedigenderen Kloppereien der ersten beiden *Paper Mario*-Spiele heranreicht), so sehr torpediert es sich selbst durch die völlig missratene Einbindung des Touchscreens des Gamepads. Auf Teufel komm raus scheint Nintendo auch jetzt noch, wo es wirklich nichts mehr zu beweisen gilt, den Nutzen des zweiten Bildschirms beweisen zu wollen und fällt, wie schon bei *Star Fox Zero*, gehörig auf die Nase. Im Extrakasten erläutern wir die dämliche Kampf-Steuerung genauer.

Verfluchter Kammy Koopa!

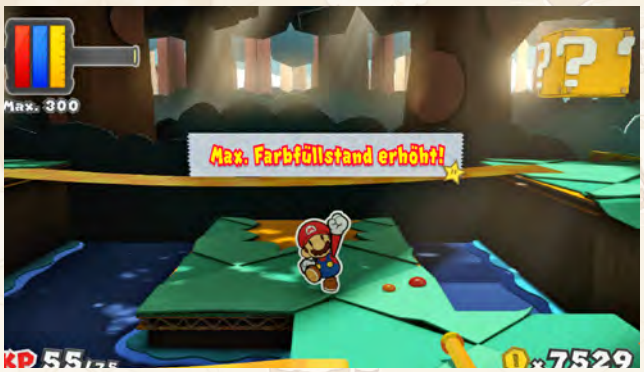
Zudem nerven die Flüche Kammy Koopas, der zufällig vor jedem Standard-Kampf auftauchen kann und dann zum Beispiel dafür sorgt, dass wir nur mit einer geringen Auswahl an Karten agieren können oder unser Deck umdreht, sodass wir nicht wissen, mit welchen Karten wir angreifen. Die Flüche kommen viel zu häufig vor und die umgedrehten Karten erweisen sich als echte Qual, wenn man etwa aus Versehen einen wertvollen Pilz oder gar eine dringend benötigte Dings-Karte einsetzt und diese dann noch einmal an ihrem ursprünglichen Fundort einsammeln muss. Dass man aus diesen Kämpfen im Gegensatz zu sonst nicht fliehen kann, macht die Sache auch nicht besser. Es ist unverständlich, dass die Entwickler einerseits dermaßen konsequent aus den Fehlern von *Sticker Star* gelernt haben und das Spielprinzip so umgemodelt haben, dass es nun wirklich Sinn und Spaß macht, und sich andererseits erneut selbst so unnötig Stöcke zwischen die Speichen werfen. Man gewöhnt sich zwar irgendwann an die doofe Steuerung, und auch mit Kammy Koopa lernt man durch entsprechende Kartenplatzierung im Deck umzugehen. Das sind aber nichtsdestoweniger unschöne und leicht vermeidbare Schönheitsfehler, welche die Qualität des Abenteuers ein wenig nach unten ziehen.

PAPER MARIO-FAKT #07

In *Paper Mario* kann man Bob-ombs mittels Wasser-basierten Attacken neutralisieren und gefahrlos besiegen.

Schaffe, schaffe, Farbe sammle

Doch genug der Kampfes-Kritik, denn wenigstens macht es überhaupt wieder Sinn, die Gefechte zu bestreiten: Durch den Wegfall von Erfahrungspunkten dienten die Auseinandersetzungen in *Sticker Star* nur noch dem Erlangen von Stickern, und auch die gab es im Grunde genauso in der Umgebung in ausreichender



Erfahrungspunkte gibt es auch in *Color Splash* nicht. Wir erhalten aber Farbpunkte, wenn wir Kämpfe bestreiten, mit denen wir unseren maximalen Farbvorrat steigern.

Der selbstreferenzielle Humor des Abenteuers ist absolut hervorragend gelungen. Die Dialoge mit den Toads oder Marios Begleiter Farbian sprühen nur so vor Wortwitz.

DÄMLICH ZUM QUADRAT: DIE GAMEPAD-EINBINDUNG

Nintendos Gamepad-Einbindung in *Paper Mario: Color Splash* folgt demselben Prinzip wie in *Star Fox Zero*: Wir machen's, weil wir's können, nicht, weil es Sinn macht!"

Warum einfach, wenn es auch kompliziert geht? *Color Splash* ließe sich mit ein paar Anpassungen problemlos auch mit dem Pro Controller steuern. Stattdessen hat Nintendo sich entschieden, den Touchscreen zwingend notwendig zu machen – und das auf die dümmlichst mögliche Weise. Um einen ganz normalen Angriff welcher Art auch immer auszuführen, braucht es satte fünf Schritte: Kampfkarten aus einer völlig unübersichtlichen Anordnung auswählen, bestätigen, Karten einfärben (wenn sie nicht schon gefärbt sind), bestätigen, Karten nach oben auf den Fernseh-Bildschirm „schnippsen". Man kann zwar auch nur auf dem Gamepad spielen, dann wird aber das Fernseh-Geschehen einfach kurzzeitig in einen Mini-Bildschirmausschnitt verbannt und man muss die ganze Chose trotzdem über sich ergehen lassen. Wahlweise kann man eine „Profi-Steuerung" einstellen, welche Auswählen und Färben auf einem Screen vereint, das ändert aber kaum etwas am nervigen Ablauf. Abseits der Kämpfe ist die Gamepad-Nutzung übrigens fast genauso sinnlos – immerhin konsequent!

Menge. Klassische Erfahrungspunkte gibt es zwar auch in *Color Splash* nicht. Dafür lassen sämtliche Feinde jedoch nach ihrem Ableben durch kleine Hammer-Symbole dargestellte Farbpunkte fallen, die wir aufsammeln können und dadurch – eben wie bei Levelaufstiegen – ab einer gewissen Menge eine größere Maximalmenge an Farbe mit uns rumschleppen. Und so haben wir mehr davon für unseren Farbhammer und in den Kämpfen. Da die mächtigeren Kampfkarten gerne mal einen beträchtlichen Teil des vorhandenen Farbvorrats in Anspruch nehmen, ist fleißiges Sammeln also von großer Bedeutung, gerade im Kampf gegen Bossgegner. Überfordert wird dennoch kein Spieler in *Color Splash*: Zwar können manche der Rätsel in den Kämpfen deutlich kniffliger ausfallen, als man sich das erwarten würde, sonderlich schwer wird das Spiel aber nie. Ebenfalls keine Sorgen bereitet die Technik. Der erstmals in HD umgesetzte Stil der Reihe ist einfach famos, setzt das Papier-Motiv geradezu perfekt um und strotzt nur so vor knackigen Texturen, satten Farben und liebevollen Details an allen Ecken und Enden – da kann man die seltenen, leichten Ruckler verzeihen. Die musikalische Untermalung kommt qualitativ ähnlich hochwertig daher und hält einige Ohrwurm-verdächtige Melodien bereit.

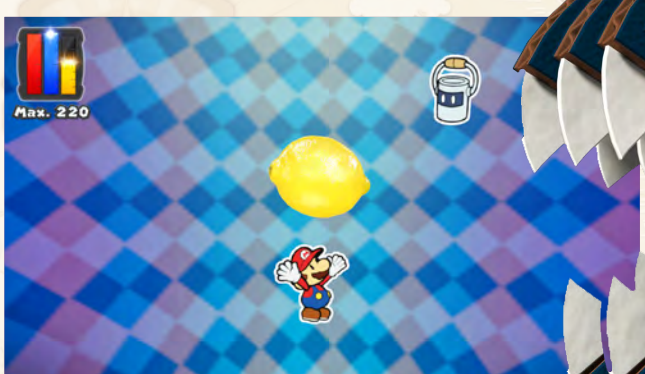
PAPER MARIO-FAKT #08

Ab und an erscheint Luigi samt Schreckweg 08/16 in *Paper Mario 2* in der Menge der Zuschauer.

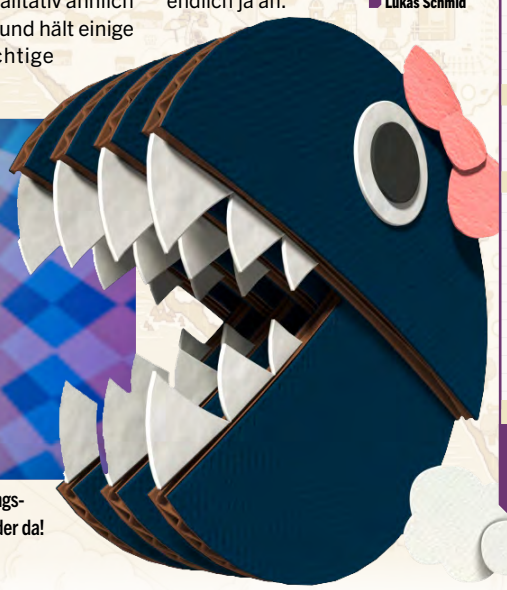
Die sinnlose Nutzung des Gamepads setzt sich auch außerhalb der Kämpfe fort und verlangt etwa, dass wir an einigen Stellen vorgegebene Linien nachzeichen. Fun!

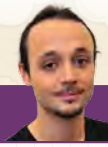
Paper Mario: Spielspaß Splash

Doch lassen wir all die Details bezüglich Grafik, Kampfsytem, Geschichte und mehr mal beiseite und fragen uns ganz simpel: Macht *Paper Mario: Color Splash* Spaß? Die Antwort lautet: Ja, und wie! Während des Tests konnten wir uns ein zufriedenes Dauergrinsen kaum unterdrücken. Und auf nichts anderes als auf diesen Spaß, den das Spiel mit jeder Faser ausstrahlt, kommt es schlussendlich ja an. **Lukas Schmid**



In *Sticker Star* waren sie sehr nervig, in *Color Splash* ist ihr Verwendungszweck meist offenbar genug, um nicht zu stören: Die Dingse sind wieder da!





MEINUNG
Lukas Schmid

„Viel besser als befürchtet – und ein starker Schwanengesang für die Wii-U-Konsole!"

Je mehr Gameplay-Videos und -Infos Nintendo zu *Paper Mario: Color Splash* offenbarte, desto mehr offenbarten sich scheinbare Parallelen zu *Paper Mario: Sticker Star* für den 3DS und desto geringer wurde meine Lust auf das Abenteuer. Aber siehe da – es geschieht auch noch, dass man durch und durch positiv überrascht wird, und Marios flaches Abenteuer ist alles andere als ein müder Klon des Vorgängers oder der Versuch, zum Ende der Wii-U-Ära noch möglichst schnell und ohne Mühe ein *Mario*-Spiel auf die Konsole zu werfen: Ja, Ähnlichkeiten zu *Sticker Star* sind da, aber so gut wie alle Spielelemente daraus wurden deutlich überarbeitet und machen jetzt Sinn, und die Levelgestaltung und der Humor sind allererste Sahne! Nur die dämliche Gamepad-Steuerung sowie Kammy Koopas Flüche hätte es nicht gebraucht.

Paper Mario: Color Splash

Termin: 7. Oktober 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Intelligent Systems
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 45 Euro

GRAFIK 9

Paper Mario sah noch nie so gut aus, der einzigartige Papier-Stil und die knackige HD-Auflösung vertragen sich wunderbar! Nur vereinzelte Ruckler stören.

SOUND 8

Sprache/Text: -/Deutsch
Mario-typisch unterhaltsam, fröhlich und stets passend. Auch die Soundeffekte passen meist sehr gut.

STEUERUNG 6

Pro-Controller: ☐ **Wii-Zubehör:** ☐
Besonderheiten: -
An und für sich tadellos und präzise, verliert *Color Splash* durch die nervige, unnötige und schlichtweg schlecht umgesetzte Touchscreen-Einbindung deutlich.

EINZELSPIELER 9

Schwierigkeitsgrad: Leicht bis mittel (stufenlos)
Ein charmantes, humorvolles, spielerisch und inszenatorisch ausgesprochen abwechslungsreiches und einfach durch und durch unterhaltsames Abenteuer, welches das Grundgerüst von *Sticker Star* nimmt, es aber in fast jeder Hinsicht verbessert. Nintendo hat es also zum Glück trotz einiger Pannen in letzter Zeit noch drauf!

MEHRSPIELER -

Spieler online: - **Spieler offline:** -
Wie für die Serie üblich ist's ein reines Solo-Erlebnis.

PRO / CONTRA

- ✚ Macht eine Sache richtig: Bietet Spielspaß pur!
- ✚ Serientypisch genialer Humor
- ✚ Tolle Level- und Missionsgestaltung
- ✚ Ungemein liebevoller Grafikstil
- ✚ Höherer RPG-Anteil als erwartet
- ➖ Keine neuen Figuren à la *Paper Mario 1* und *2*
- ➖ Kammy Koopas Flüche nerven auf Dauer
- ➖ Himmelschreiend blöde Gamepad-Nutzung

WERTUNG/FAZIT

86

„Die Befürchtungen waren unbegründet: *Color Splash* ist ein würdiges *Paper Mario*-Abenteuer!"

MARIO PARTY STAR RUSH

AMIIBO

3DS

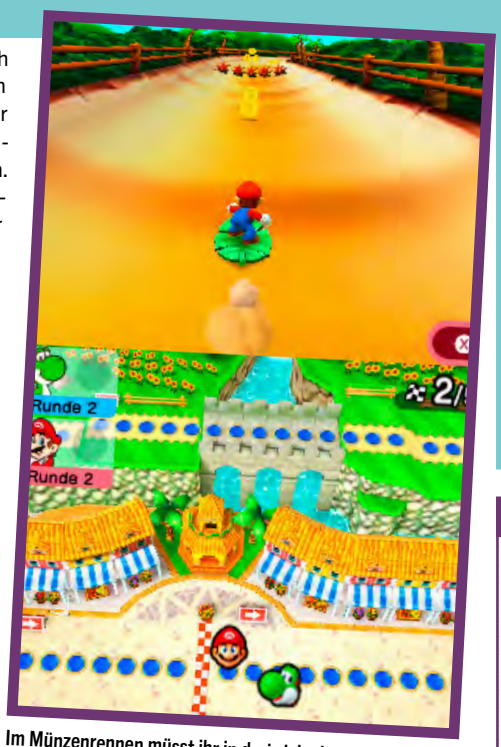
Geschicklichkeit Zum nunmehr 14. Mal lädt Klempner Mario zum Kräftemessen ins Pilz-Königreich ein. Auch wir sind seiner Einladung gefolgt und haben den neusten Ableger der *Mario Party*-Reihe ausführlich für euch getestet!

Nachdem die letzten beiden Titel der Reihe eher mäßig bei den Fans ankamen, waren die Erwartungen an Nintendo hoch, mit *Mario Party Star Rush* endlich wieder ein hochkarätiges *Mario Party* zu liefern. Als die Reihe 1998 auf dem Nintendo 64 startete, war das Genre Party-Spiel noch etwas Neues und Unbekanntes – nach etlichen Ablegern auf allen nachfolgenden Mobil- und Heimkonsolen braucht es aber schon echte Neuerungen, um der Serie neues Leben einzuhauchen. Dieser Verantwortung war sich das japanische Unternehmen wohl bewusst, als es die Arbeiten an *Star Rush* begann, denn an allen Ecken und Enden wurde geschraubt und gebastelt, um die Spielerfahrung zu verbessern. Ob ihnen das geglückt ist, lest ihr auf den folgenden Seiten.

Toads auf Tour

Die größte Neuerung in *Mario Party Star Rush* betrifft den zentralen Spielmodus mit dem verheißungsvollen Namen Toad-Tour. Anders als bisher wählt ihr euren Charakter nun nicht mehr aus Mario, Donkey Kong und Co. aus, sondern bekommt einfach einen bunten Toad zugewiesen. Nachdem ihr die Spielerstärke der computergesteuerten Mitspieler (falls ihr nicht zu viert im lokalen Multiplayer spielt) ausgewählt habt, entscheidet ihr euch für eine der Welten, die jeweils aus drei Leveln bestehen und die Party kann beginnen! Gleich zu Beginn eurer ersten Partie werdet ihr einen entscheidenden Unterschied zu bisherigen *Mario Party*–Spielen feststellen: Ihr würfelt nicht mehr nacheinander, sondern gleichzeitig – und ihr zieht auf dem Spielfeld auch gleichzeitig weiter. Das sorgt dafür, dass ihr wesentlich weniger Zeit mit Warten verschwendet als bisher und das Spiel insgesamt flüssiger und angenehmer vorwärts geht. Für noch mehr Freiheit sorgt zudem der Aufbau der Spielbretter, die euch nun die Mög-

lichkeit bieten, euch auf quadratischen Feldern in alle vier Himmelsrichtungen fortzubewegen. Begrenzt wird diese neue Freiheit nur durch die Ränder des Spielfelds und Hindernisse wie Steine oder Erhöhungen. Ziel der Toad-Tour ist es – wie sollte es anders sein –, möglichst viele Sterne und Münzen zu sammeln. Letztere bekommt ihr ganz klassisch beispielsweise für Siege in Minispielen oder durch Aufsammeln auf dem Spielbrett, Sterne hingegen zum großen Teil durch Boss-Kämpfe. Diese neue Art von Minispielen schickt euch und eure Mitspieler in den Kampf gegen typische Bösewichte aus dem *Mario*-Universum, meistens in einer besonders großen Form. So trefft ihr neben König Buu Huu und Kamek zum Beispiel auf Mega-Blooper, Mega-Gumba oder Mega-Knochentrocken und natürlich darf auch Bowser nicht fehlen. Wer im Kampf gegen die Obermotze die meisten Punkte macht, bekommt einen Stern, der Rest muss sich mit Münzen begnügen. In jeder Welt gibt es drei, vier oder fünf Bosse pro Level, die ihr auch zwingend besiegen müsst, um das Spiel zu beenden – insofern bestimmt die Zahl der Bosse die Spiellänge der Partie. Beim letzten Boss-Kampf eines jeden Spiels winken sogar zwei Sterne und doppelte Münzen. Am Spielende bekommt ihr außerdem nochmal pro zehn Münzen einen Stern. Es lohnt sich also auch, die klassischen Minispiele zu gewinnen, beziehungsweise bei Boss-Kämpfen Münzen einzuheimsen, wenn es auch nicht für den ersten Platz und damit für Sterne reicht.



Im Münzenrennen müsst ihr in drei sich abwechselnden Minispielen mehr Münzen sammeln als euer Konkurrent.

Toad-Party

Sollte das Spiel dann nicht lieber *Toad Party Star Rush* heißen? Hatte Nintendo nicht genug Geld, um die Gage für Superstar Mario und seine Freunde zu zahlen? Mitnichten! Im Spielmodus Toad-Tour sammelt ihr die anderen Figuren als Partner auf dem Spielbrett auf. Fortan stehen sie euch in Minispielen und Boss-Kämpfen zur Seite und bringen spezielle Würfel mit. Der von Luigi hat beispielsweise auf drei Seiten eine 1, dafür habt ihr mit den restlichen drei Seiten die Möglichkeit auf eine 5, 6 oder sogar 7. Insgesamt vier Partner könnt ihr neben Toad besitzen, sodass ihr maximal zu fünft unterwegs seid. Wer würfelt, könnt ihr in jeder Runde neu entscheiden, alle restlichen Partner erhöhen eure Zugzahl um eins oder zwei – bei vielen Partnern kommt ihr also gut vorwärts. Aber Vorsicht: Weil die Partner viele Vorteile mit sich bringen, sind sie auch sehr begehrt – in Partnerduellen werden eure Mitspieler versuchen, sie euch abzuluchsen.

Werden mehrere Spieler von vielen Partnern begleitet, kann das sehr schnell sehr unübersichtlich und chaotisch werden.

Mutant Tyranha, einer der zwölf Boss-Gegner, hat schon mehr als die Hälfte seiner Energie verloren – bald ist er platt!

AMIIBO: WELCHE? WAS KÖNNEN SIE?

Wie bei den meisten Nintendo-Titeln der letzten zwei Jahre bietet natürlich auch *Mario Party Star Rush* Unterstützung für die Plastikfiguren.

Kompatibel sind prinzipiell alle Figuren, die ihr auch als Charakter im Spiel auswählen könnt. Dazu gehören einige Figuren der Super Mario Collection, die bereits erschienen sind oder am 04. November 2016 noch erscheinen, die Woll-Amiibo aus der Yoshi's Woolly World Collection, die Figuren aus der Super Smash Bros. Collection und Hammer Slam Bowser aus *Skylanders Superchargers*. Eine genaue Auflistung aller kompatiblen Amiibo findet ihr auf der offiziellen Nintendo-Seite. Der Nutzen der Amiibo unterscheidet sich je nach Spielmodus: In der Toad-Tour stellen sie euch gleich zu Spielbeginn einen extrastarken Partner zur Seite, beim Münzenrennen könnt ihr jedes Item doppelt verwenden, bei der Ballonjagd bekommt ihr einen Spezial-Würfel, bei Vor und Zurück tritt ein Amiibo mit speziellem Würfel dem Spiel bei, bei Musikbühne schaltet ihr ein neues Lied frei, bei Kletterturm erhaltet ihr ein zusätzliches Leben, bei Buu Huus Blöcke erscheint Buu Huu im Hintergrund und in der Charaktergalerie könnt ihr Stempel sammeln. Zudem bringt euch der Einsatz der Amiibo zusätzliche Erfahrungspunkte, was euren Party-Level schneller erhöht. Befinden sich auf den Amiibo schon Daten aus *Mario Party 10* für Wii U, bekommt ihr beispielsweise beim Modus Toad-Tour zum Spielbeginn nicht nur einen Partner, er bringt auch einen Spezial-Würfel mit besonderen Boni mit.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Nicht perfekt aber dank frischer Ideen ein echt spaßiger 3DS-Ableger der Fete."

Mit *Star Rush* bringen die Entwickler bei Nintendo notwendigen frischen Wind in die Mario-Fete. Dass alle Spieler gleichzeitig würfeln und ziehen, ist ein echter Segen und dank der freieren Bewegung auf den Spielbrettern kann man verschiedene Taktiken ausprobieren. Denn nicht immer führt der kürzeste Weg zum nächsten Boss-Kampf auch zum Sieg – manchmal lohnt sich etwa ein Abstecher zu einem ?-Feld oder das Sammeln von Münzen abseits der offensichtlichen Route. Dieser Aufbau der Spielbretter kann wegen mir auch gerne im nächsten Heimkonsolen-Ableger seinen Einstand feiern. Ich finde es auch super, dass *Star Rush* so viele zusätzliche Modi anbietet, von denen die meisten spitze für ein paar kurze Runden zu zweit sind.

Sobald der erste Spieler das Bossfeld erreicht, startet der Kampf. Je weiter man von diesem Feld entfernt ist, desto länger verzögert sich der Einstieg in den Kampf.

Insgesamt zwölf Spielfiguren stehen zur Auswahl, die in der Toad-Tour als Partner dienen, in den anderen Spielmodi aber auch direkt ausgewählt werden können.

Wer erreicht als Erster die andere Seite, weicht den Fallen aus und wird von seinem Gegner nicht zurück an den Anfang geschickt? Hier ist Taktik gefragt!

Zu einem solchen Duell kommt es immer dann, wenn zwei Spieler auf dem gleichen Feld landen oder wenn ihr das Handschuh-Item einsetzt oder ein Partnerballon eingesammelt wird. Daneben haben es auch wieder typische Items wie Pilze ins Spiel geschafft; mit Sprungfedern schleudert ihr ahnungslose Mitspieler quer über das Spielbrett und der Giftpilz verringert die Zugzahl eines Mitstreiters. Hier hat Nintendo also nicht wirklich etwas am bisherigen System geändert, lediglich ein paar neue Items sind dazu gekommen.

Alles neu macht der Toad?

Alles ganz anders also im neuesten *Mario Party*-Ableger? Nun, nur teilweise. Das neue Konzept bringt dringend nötigen frischen Wind in das angestaubte Spielsystem. Langes, ungeduldiges Warten sollte der Vergangenheit angehören. Das Partner-System ermöglicht taktisches Vorgehen und bietet mit verschiedenen Würfeln, Partnerduellen oder als Partner getarnten Geistern, die euch schaden, viel Abwechslung. Auch die Welten, deren drei Level immer einem Thema untergeordnet sind, haben viele Besonderheiten: In einer der Bowser-Welten wird das Spielfeld etwa auf verschiedenen Ebenen regelmäßig mit Lava geflutet. Völlig fremd sollte der neue Modus alten *Mario Party*-Hasen aber nicht sein, denn altbewährte Konzepte wie Items oder Bonus-Münzen am Spielende (statt wie bisher Sterne) gehören seit Jahren zur Serie. Verbesserungswürdig bleibt der Umfang der Boss-Kämpfe – insgesamt zwölf verschiedene besitzt das Spiel. Da ihr in jeder Partie mindestens drei dieser Kämpfe bestreiten müsst, wiederholen sie sich sehr schnell und häufig. Schneller als man denken möchte wird aus den beeindruckenden Kämpfen gegen die Obermotze nur ein gelangweiltes Durchhuschen, weil es sich eben nicht vermeiden lässt. Auch das Partner-System hat seine Nachteile, wenn besonders viele im Spiel sind: Steht ihr erstmal mit 15 Spielfiguren an einer engen, unüberschaubaren Stelle, wird das Spiel schnell chaotisch und unübersichtlich.

Spielmodi und Party-Level

Neben dem Toad-Modus bietet *Mario Party Star Rush* natürlich weitere Spiel-Modi, die ihr größtenteils erst freischalten müsst, indem ihr

Hätten wir etwas gründlicher nachgedacht, wäre uns aufgefallen, dass auf diesem Feld ein Sparky sein könnte. Also nochmal zurück und von ganz unten anfangen.

Je genauer wir im richtigen Moment auf die Trommel schlagen, desto besser werden wir dafür benotet – Perfekt! ist die bestmögliche Wertung.

euren sogenannten Party-Level erhöht, dem nichts anderes als ein simples Level-System zugrunde liegt. Für das Absolvieren von allen Spielen, egal in welchem Modus und mit welchem Erfolg (wenngleich Siege freilich mehr Erfahrung gewähren), bekommt ihr Erfahrungspunkte, die euren Party-Level erhöhen. Mit jedem Level kommen neue Spiel-Modi, Charaktere oder andere freischaltbare Spielinhalte dazu. Die anderen Spiel-Modi lassen sich großteils als größere Minispiele mit Einstellungsmöglichkeiten beschreiben. Eine Ausnahme bildet einerseits die Ballonjagd, die an das Spielsystem älterer *Mario Party*-Titel erinnert, und andererseits die Charaktergalerie. Eine Übersicht und Beschreibungen zu allen Spiel-Modi findet ihr im Kasten rechts. In so gut wie allen Modi könnt ihr außerdem die allseits präsenten Amiibo nutzen – welche kompatibel sind und was sie euch bringen, lest ihr im Kasten auf Seite 37.

Multiplayer für alle

Als klassisches Mehrspieler-Spiel bietet *Mario Party Star Rush* natürlich einen umfangreichen Multiplayer-Modus. Oder anders formuliert: Ihr könnt euch einfach lokal mit Mitspielern verbinden und dann das ganze Spiel mit menschlichen Mitstreitern erkunden – bis auf Kletterturm lässt sich nämlich jeder Modus auch im Multiplayer-Modus spielen. Dabei ändert sich sonst nichts weiter, die computergesteuerten Spieler werden lediglich durch menschliche ausgetauscht. Echt cool: Es genügt, wenn ein Spieler das Spiel besitzt, weitere Mitspieler können per Download-Spiel teilnehmen oder das kostenlose *Mario Party Guest* im eShop des 3DS herunterladen. Der Vorteil am Letzteren: Eure Erfolge, wie freigeschaltete Minispiele und Party-Level, werden gespeichert. Solltet ihr euch irgendwann die Vollversion des Spiels zulegen, sind alle diese Daten noch da. Die meisten Spiel-Modi könnt ihr zu viert spielen, manche nur zu zweit und einen sogar nur alleine – welche das jeweils sind, seht ihr im Kasten rechts. Nach vielen witzigen, verzweifelten und triumphierenden Spielstunden im Multiplayer bleibt festzuhalten: *Mario Party* sorgt noch immer für die gleichen mitreißenden Emotionen, Wutausbrüche und Freudentränen wie eh und je. Der Multiplayer-Modus ist rundum gelungen und bringt auf Dauer die Langzeitmotivation, die der Singleplayer-Modus nur schwer bieten kann, sobald einmal alles freigeschaltet ist. Insofern hat Nintendo vieles, wenn auch nicht alles, richtig gemacht mit seiner neuesten Iteration des wohl knuffigsten Party-Spiels auf dem Videospielemarkt. Lediglich den fehlenden Online-Modus haben wir in unserem Test etwas vermisst – vielleicht schafft es der ja in den nächsten Teil. **Johannes Gehrling**

ALLE SPIELMODI IN DER ÜBERSICHT

Neben dem zentralen Spielmodus Toad-Tour bietet *Mario Party Star Rush* noch weitere Modi, die für längeren Spielspaß sorgen sollen. Eine Übersicht:

CHARAKTERGALERIE:
Die Charaktergalerie ist der einzige Modus, bei dem ihr nicht spielen könnt. Stattdessen könnt ihr euch Charaktere aus den *Mario*-Spielen anschauen und erhaltet weitere Informationen.

MINISPIELE:
Hier könnt ihr alle Minispiele einzeln angehen. Sie teilen sich in die vier Kategorien Jeder gegen Jeden, Bosse, Münzen und Bowser auf – insgesamt gibt es 53 Minispiele, die ihr freischaltet, indem ihr sie in den Modi Toad-Tour, Münzenrennen oder Ballonjagd erstmals spielt.

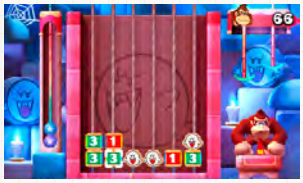
TOAD-TOUR:
Der zentrale Spielmodus von *Mario Party Star Rush*. Hier begebt ihr euch auf die Jagd nach Münzen und Sternen, spielt Minispiele, bekämpft Bosse, sammelt Partner und versucht, besser als eure Mitstreiter zu sein.

MÜNZENRENNEN:
Beim Münzenrennen begebt ihr euch mit euren Kontrahenten in einen sportlichen Wettstreit, bei dem ihr drei zufällige Minispiele spielt, die sich wiederholen. Dabei müsst ihr möglichst viele Münzen sammeln, um auf einer Rennbahn schneller ins Ziel zu kommen als eure Gegner. Mit Items könnt ihr extra Münzen sammeln oder eure Mitspieler behindern.

BALLONJAGD:

Die Ballonjagd erinnert stark an vergangene *Mario Party*-Titel. Hier gibt es deutlich mehr Minispiele als in der Toad-Tour und das Spielbrett ist linear aufgebaut. Zudem ist die Anzahl an Zügen begrenzt, Partner gibt es nicht. Sterne müsst ihr mit Hilfe der gesammelten Münzen während des Spiels kaufen, am Spielende bekommt ihr keine mehr. Gewinner ist wie immer der Spieler mit den meisten Sternen.

BUU HUUS BLÖCKE:



Hier müsst ihr Zahlenblöcke von 1 bis 4 senkrecht oder waagerecht in Reihen von mindestens drei Blöcken bringen, um sie verschwinden zu lassen, dazu dreht ihr die einzelnen Blöcke. Ziel ist es, in einer vorgegebenen Zeit mehr Punkte zu machen als euer Gegner. Dieser Modus kann maximal zu zweit gespielt werden.

KLETTERTURM:
Der Modus, den ihr als letztes freischaltet, erinnert stark an *Minesweeper*. Ihr klettert einen Turm empor, der aus quadratischen Feldern besteht und von unsichtbaren Sparkys übersäht ist. Die Farbe eines jeden Feldes gibt an, wie viele Sparkys sich auf den angrenzenden Feldern befinden. Durch cleveres Kombinieren müsst ihr euch einen sicheren Weg an die Spitze des Turms bahnen. Erwischt ihr trotzdem einen Sparky, müsst ihr wieder ganz von vorne beginnen – außer ihr besitzt einen kompatible Amiibo. Kletterturm kann nur alleine gespielt werden.

MUSIKBÜHNE:
Bei der Musikbühne wählt ihr Charakter, Musikstück und Instrument aus und müsst dann nichts weiter tun, als im richtigen Moment den Touchscreen zu berühren, während das ausgewählte Lied gespielt wird. Es handelt sich um ein typisches, vereinfachtes Musik-Rhythmus-Spiel, ähnlich wie *Rhythm Paradise*.

VOR UND ZURÜCK:
Dieser Modus lässt nur zwei Spieler zu. Beide erhalten drei Spielfiguren, die auf festen Bahnen ans andere Ende gebracht werden müssen. Dabei laufen stets zwei gegnerische Figuren aufeinander zu. Ziel ist es, alle drei Figuren schneller ins Ziel zu bringen als der Gegner – dabei lauern Gefahren in Form von Spezialfeldern auf euch.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Nintendo hat immer noch das beste Party-Spiel – Darauf habe ich gewartet. "

Nachdem ich mich 2013 das ganze Jahr lang auf *Mario Party: Island Tour* für den 3DS gefreut hatte, war ich nach einigen Spielstunden doch ziemlich enttäuscht – irgendwie hatte ich mehr erwartet, doch die Neuerungen gingen eher nach hinten los. Auch *Mario Party 10* für die Wii U hat mich nicht vom Hocker gehauen. Umso mehr freue ich mich, dass das japanische Traditionsunternehmen mit dem neuesten Ableger zeigt, dass *Mario Party* noch nicht tot ist, im Gegenteil: Es ist so lebendig wie schon Jahre nicht mehr – und auch privat werde ich den neuesten Ableger der Party-Spielserie nicht all zu schnell zur Seite legen, denn ich habe trotz vieler Spielstunden für den Test noch lange nicht genug von *Star Rush*. SO muss ein gutes Party-Spiel aussehen!

Mario Party Star Rush

Termin: 07. Oktober 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo/ND Cube
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Optisch steht das Spiel anderen aktuellen 3DS-Titeln in nichts nach, euch erwartet Grafik auf Niveau von *Super Mario 3D Land*.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Die Texte sind alle auf Deutsch und erklären euch verständlich den Spielablauf und die Minispiele, die Musik ist atmosphärisch und eingänglich.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☑
Besonderheiten: -
Die Steuerung ist flott erlernt und stellt keine hohen Ansprüche an euch – schneller Einstieg garantiert.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (4 Stufen)
Einer der besseren Titel der *Mario Party*–Reihe. Das neue Levelsystem motiviert zum Weiterspielen, reichlich Spielmodi sorgen für Abwechslung.

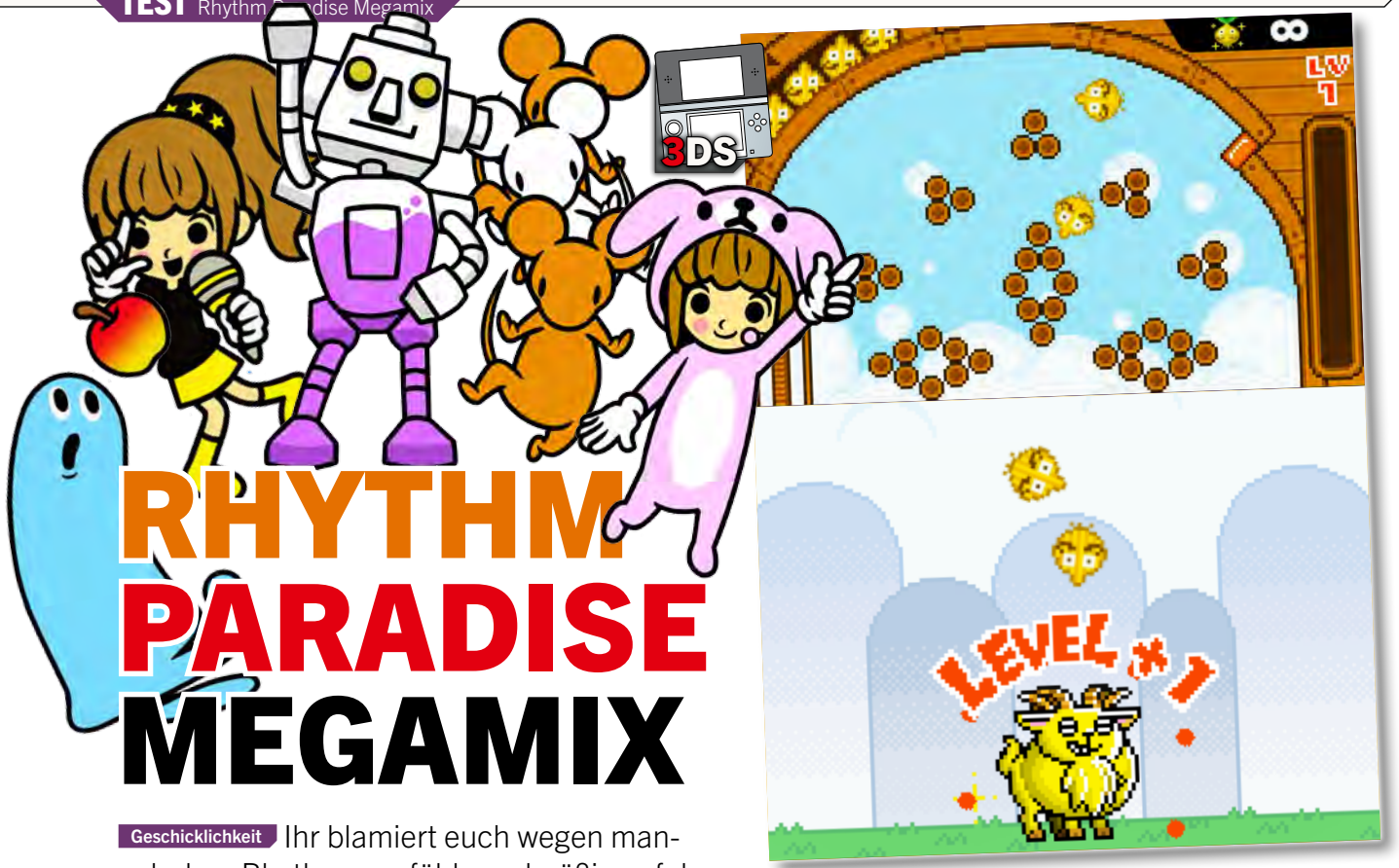
MEHRSPIELER 8
Spieler online: - **Spieler lokal:** 2-4
Es liegt in der Natur des Genre, dass das Spiel für den Mehrspieler-Modus ausgelegt ist. Typische *Mario Party*-Runden mit vielen Tränen der Freude, aber auch der Wut sind garantiert.

PRO / CONTRA
- ✚ Jede Menge Mehrspieler-Spaß mit Freunden
- ✚ Tolle Auswahl an spaßigen Minispielen
- ✚ Langzeitmotivation dank zahlreicher Spielmodi
- ✚ Sinnvolle Neuerungen
- ➖ Kein Online-Mehrspielermodus
- ➖ Wenige Boss-Kämpfe, die rasch eintönig werden

WERTUNG/FAZIT

78

„Das neue *Mario Party* liefert stundenlangen Multiplayer-Spielspaß für Jedermann."



RHYTHM PARADISE MEGAMIX

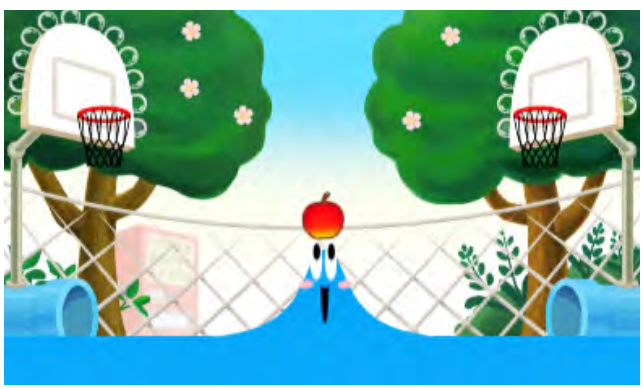
Geschicklichkeit Ihr blamiert euch wegen mangelndem Rhythmusgefühl regelmäßig auf der Tanzfläche? Diese Minispielsammlung hilft!

Die dicke Ziege füttert ihr mit Zwiebeln satt, die ihr wie in auf einem Flippertisch katapultiert. Alle zehn Level schenkt euch die Ziege ein Sammel-Item.

Die Menschheit braucht eure Hilfe! Zum ersten Mal ist es gelungen, Kontakt mit einem Marsianer aufzunehmen. Das Quallenmonster möchte eine Live-Ansprache halten, und ihr seid der Simultandolmetscher. Nur wenn ihr den Sprachrhythmus des Außerirdischen richtig erfasst, stimmt auch die Übersetzung! Taktgefühl ist bei jedem der über hundert Minispiele in *Rhythm Paradise Megamix* (in Japan und Amerika aus unerfindlichen Gründen als *Rhythm Heaven Megamix* bekannt), ungemein wichtig; egal, ob ihr als kummerspeckiger Bär Törtchen fresst, als Background-Tänzer einer Froschband auftretet oder als Bakterie durch die Ursuppe schwimmt.

Eins und zwei und drei

Die einzelnen Disziplinen, von denen 30 Stück komplett neu sind, werden lose durch eine schräge Story verbunden. Bär Fipsi ist aus der Himmelswelt gefallen, ihr müsst ihm helfen, den Turm in Richtung Wolken zu erklimmen. Die Gespräche strotzen vor Wortwitz, zu keinem Zeitpunkt möchte die Story ernstgenommen werden. Gerade deshalb hätten die Dialoge aber gerne etwas kürzer ausfallen dürfen, schließlich geht es ja um die simplen Minispiele. Alle Disziplinen sind schnell erlernt und werden mit maximal drei unterschiedlichen Knöpfen bedient. Meistens reicht auch der A-Button alleine. Wahlweise aktiviert man die Kontrolle per Stylus und Touchscreen. Der bunte Bilderrausch, der mit vielen unterschiedlichen Cartoonstilen und Farbschemata aufwartet, geht mit den ohrwurmverdächtigen Tracks eine suchterregende Symbiose ein. Bei den meisten Melodien beginnt man innerhalb von Sekunden, im Takt mit dem Kopf zu nicken. Neben Instrumentalstücken aus allerlei Genres von Rock bis zu Techno gibt es ab und zu auch ganze Popsongs mit deutschen Texten zu hören. Wieso allerdings bei einigen der Minispiele auf Englisch geredet



Von vielen Minispielen gibt es schwierigere Versionen. Später werdet ihr hier auch die extrem flinken Melonen in die Körbe befördern müssen.

Ab und an erklingen sogar fröhliche Pop-Songs mit deutschen Texten. Aber vergesst nicht, dabei im Rhythmus zu bleiben!

wird (etwa beim Interview mit einem Wrestling-Star), ist angesichts der hervorragenden deutschen Übersetzung ein Rätsel. Die schnell zu erlernenden Minispiele bringen durch anspruchsvollere Varianten, auf die man später trifft, sowie Remixes auch Rhythmusprofis ins Schwitzen. Wer die Perfektionistenwertung und volle Punktzahlen absahnen will, der muss ein hervorragendes Taktgefühl und blitzschnelle Finger besitzen. Trainieren kann man beides auf der sogenannten Meisterbahn, wo mehrere Games hintereinander bewältigt werden müssen. Auch bis zu drei andere Spieler kann man im lokalen Modus auf diese Weise herausfordern. Für den Sieg erhält man die begehrten Rhythmuskugeln, mit denen Boni freigeschaltet werden – darunter zusätzliche Minispielchen und Musik. Nebenher besucht ihr das mit Informationen vollgestopfte Museum, die Streetpass-Terrasse und eine gefräßige Ziege, die ihr mit Zwiebeln füttert. Wie bei den in Japan beliebten Pachinko-Automaten ist die Flugbahn des Futters nicht komplett zu bestimmen, weshalb diese Beschäftigung mehr ein Glücksspiel als eine Herausforderung darstellt. Alle zehn Level spuckt die Geiß ein Goodie aus, das eurer Sammlung hinzugefügt wird.

Bis in den Himmel

Dem Genre zum Trotz ist die Langzeitmotivation im Falle von *Rhythm Paradise Megamix* tatsächlich recht hoch, schon alleine wegen der zahlreichen freischaltbaren Bonusinhalte. Zum Teil wird die Spieldauer aber auch künstlich gestreckt. Wer sich die Perfekt-Wertung in einem der Minispiele sichern will, muss warten, bis genau diese Herausforderung auf der Meisterbahn angeboten wird. Das einfache Erreichen der vollen Punktzahl im normalen Spiel zählt nicht. Auf Dauer merkt man zudem deutlich, dass es einige sehr gleichförmige Aufgaben gibt und die Variationen der Games nicht immer besonders kreativ ausfallen. Trotzdem: Das Ergebnis ist wenig Missklang und viel Loblieb. *Rhythm Paradise Megamix* trifft den richtigen Ton. **Katharina Reuß**

Sportarten gehören zu den etablierten Minispielvarianten. Baseball, Tischtennis, Badminton … virtuell haben auch Bewegungsmuffel Spaß.

Beim Schaukampf der Sumo-Brüder müsst ihr im Takt kämpfen und auf Befehl posieren. Die Disziplin ist eine der 30 Neuzugänge im Spiel.

Die drei Kurts bewachen Turmetagen. Nur, wer die Prüfung meistert, darf weiter. Bei Gelbkurt gibt es die einfachsten Aufgaben, bei Rotkurt die schwierigsten.

MEINUNG
Katharina Reuß

„Da ist Musik in meinen Ohren."

Einige der Samples klingen bei mir immer noch nach. Im Bett. Auf dem Weg zur Arbeit. Beim Schlafen. Einerseits nervig, andererseits ein Zeichen dafür, wie markant die Tracks sind. Unter den etwa 100 Spielen befinden sich nicht nur Hits, klar, aber der Großteil ist unterhaltsam. Für Grobmotoriker hilfreich: die Hinweisfuntion, bei der das Spiel erkennt, wenn man an der Befehlseingabe scheitert. Dann wird auf dem unteren Bildschirm eingeblendet, wann man welchen Knopf drücken muss. Ebenfalls hilfreich: die Sterne zeigen an, ob ihr einen Bruchteil zu früh oder zu spät dran wart. Erwischt ihr die Mitte, habt ihr im rechten Moment getroffen. Vor große Schwierigkeiten stellte mich übrigens ein Mini-Game, bei dem man fliegende Taktwechsel hinlegen muss. Ich habe über 15 Minuten gebraucht, um das Tutorial zu meistern.

Rhythm Paradise Megamix

Termin: 21. Oktober 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo SPD
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 30 Euro

GRAFIK 6

Sehr simpel, aber auch extrem abwechslungsreich. Der Look erinnert stark an die *Wario Ware*-Reihe.

SOUND 9

Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Mitreißende Rhythmen und eingängige Melodien, die sofort zum Mitwippen animieren. Manche Samples nisten sich stundenlang als Ohrwürmer ein.

STEUERUNG 9

Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten:
Extrem simples Steuerungsschema, bei dem man selten mehr als drei Knöpfe benötigt. Auf Wunsch kontrolliert man das Spiel per Touchscreen.

EINZELSPIELER 8

Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Viele Spiele sind schnell erlernt, wer die Disziplinen perfektionieren will, kommt ins Schwitzen.

MEHRSPIELER 8

Spieler online: - **Spieler lokal:** 2-4
Im lokalem Spiel messt ihr euch mit bis zu drei Freunden. Ein Streetpass-Spielchen hat *Rhythm Paradise Megamix* ebenfalls zu bieten.

PRO / CONTRA

- ✚ Großer Umfang
- ✚ Humorvoll und schräg präsentiert
- ✚ Mitreißende Musik
- ✚ Mit lokalem Mehrspielermodus
- ✚ Viel zum Freischalten
- ✚ Großteil der Spiele stammt aus den Vorgängern
- ✚ Aufgabenstellungen ähneln sich oft stark
- ✚ Dialoge manchmal nervig

WERTUNG/FAZIT

84

„Umfangreiche Minispielsammlung mit feurigen Rhythmen und verrücktem Look"

DISNEY MAGICAL WORLD 2

Simulation Zwei Jahre nach Veröffentlichung des ersten Teils dürft ihr euch erneut in die kunterbunte Disney-Welt stürzen und mit Micky, Lilo & Stitch, Aladin und Co. anfreunden.

Disney steht seit eh und je für Familienunterhaltung und Kinderfreundlichkeit – gepaart mit der Spielidee von *Animal Crossing* entsteht daraus *Disney Magical World 2*, eine Simulation mit Adventure-Elementen. Im Gegensatz zum echten Leben nervt hier aber nicht der Nachbar nachts um drei mit seinem lauten Fernseher, denn ihr wohnt Tür an Tür mit vielen bekannten Disney-Charakteren, unter anderem Donald Duck oder Micky Maus, die sich freuen, euch als neuesten Bewohner auf dem Schlossgelände begrüßen zu dürfen. Deshalb empfangen sie euch vor lauter Freude auch direkt mit einem extra einstudierten Tanz und einem Lied auf den Lippen – und sofort fühlt ihr euch wie in einem Disney-Film.

In eurem eigenen Café seid ihr der Boss – ihr bestimmmt die Gerichte und sackt die Kohle ein.

Erste Schritte

Damit ihr euch in der neuen Heimat auch schnell zurechtfindet, erkundet ihr das Schlossgelände, die Oberwelt in *Disney Magical World 2*. Zusammen mit Micky und Co. findet ihr dort die zahlreichen Läden und andere spezielle Orte, indem ihr euch auf die Jagd nach den ersten 18 Happy-Stickern macht. Diese Sticker sind essentiell für den Spielfortschritt, denn mit ihnen schaltet ihr neue Gebiete, Aufgaben und Gegenstände frei – beispielsweise den Souvenirladen mit sechs Stickern oder das Café mit 16. Habt ihr das erste Sticker-Album gefüllt, stehen euch einige weitere Alben zur Auswahl, die ebenfalls beklebt werden wollen. Um das zu schaffen, müsst ihr zahlreiche Aufgaben bewältigen, den anderen Bewohnern helfen, Items sammeln, Gegner besiegen, Gegenstände kaufen und verkaufen… die Aufgaben sind vielfältig und Langeweile ist für viele Spielstunden ausgeschlossen.

So viel zu tun!

Wolltet ihr zum Beispiel schon immer mal ein eigenes Café führen? Kein Problem, der König höchstpersönlich macht euch zum Geschäftsführer eurer eigenen Kaffeestube. Wenn ihr fleißig an neuen Rezepten arbeitet, Essen kocht, Kaffee brüht und hin

Mit verschiedenen Zauberstäben, Angriffs- und Verteidigungs-Moves besiegt ihr in Quests allerlei böse Geister und sammelt als Belohnung nützliche Items ein.

und wieder eine Party mit prominenten Disney-Stars als Gästen schmeißt, wird euer Geschäft ein voller Erfolg und die Einnahmen fließen in Strömen. Ist euch das zu anstrengend, sucht ihr euch ein Gewässer und werft die Angelrute aus. Auch Gärtnern soll beruhigend sein – kein Problem in *Disney Magical World 2*. Wollt ihr das sauer verdiente Geld wieder loswerden, könnt ihr Chip und Chap in ihrer Werkstatt besuchen und neue Möbel herstellen, mit denen ihr euer Zuhause verschönert. In Daisy Ducks Boutique könnt ihr hingegen euren Sinn für Mode unter Beweis stellen, wofür euch andere Schlossbewohner mit Komplimenten belohnen. Steht euch der Sinn wiederum mehr nach Action, könnt ihr euch auf Quests begeben und böse Geister besiegen, wofür ihr auch wieder mit Geld und neuen Items belohnt werdet. Außerdem helft ihr euren Disney-Freunden, ihre verlorenen Gegenstände wiederzubekommen. Bei all diesen Tätigkeiten trefft ihr nach und nach in zahlreichen Themenwelten auf die verschiedensten Disney-Charaktere, sodass euch immer wieder etwas Neues erwartet, auch wenn die eigentlichen Aufgaben ähnlich bleiben.

Das Schloss und das dazugehörige Gelände bilden die Oberwelt in *Disney Magical World 2* – von hier aus erreicht ihr alle anderen Orte wie Läden oder Themenwelten.

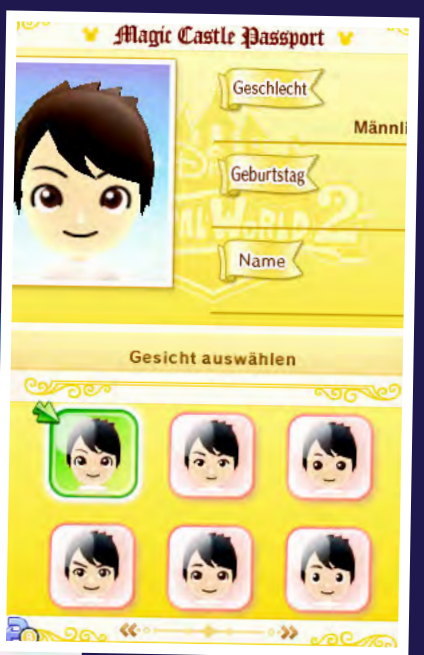
In Daisy Ducks Boutique lasst ihr eurer modischen Ader freien Lauf. Je mehr Sticker ihr sammelt, desto mehr Kleidungsstücke könnt ihr hier herstellen lassen.

Auf ins Abenteuer!

Das ist euch alles noch nicht genug? Keine Sorge, das Spiel hat noch mehr Beschäftigungen zu bieten – beispielsweise die magischen Träume, bei denen ihr mit Hilfe der integrierten Screenshot-Funktion tolle Bilder machen könnt. Getrübt wird der Spielspaß leider durch die heftigen Ruckler, die an vielen Stellen auftreten und angesichts der durchschnittlichen Grafik nicht wirklich nachvollziehbar sind. Dennoch liefert *Disney Magical World 2* einen großen Spielumfang, der besonders jüngere Spieler für viele Stunden fesseln wird – für Ältere fehlt auf Dauer leider der spielerische Anspruch. Was es sonst noch alles zu erleben und erledigen gibt, findet ihr am besten selbst heraus – Micky und Co. erwarten euch schon!

Johannes Gehrling

Tänze und Gesangseinlagen vor hübschen Kulissen gehören bei *Disney Magical World 2* genauso dazu wie bei Filmen der Erfolgsmarke.



Ähnlich wie bei den Miis bastelt ihr zu Beginn euren eigenen Charakter.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Ein technisch mittelmäßiges, aber dank Disney-Flair liebevolles Spiel für Jeden.“

Auch wenn *Disney Magical World 2* eher an ein jüngeres Publikum gerichtet ist – auch mir mit Mitte 20 bietet das Spiel gute Unterhaltung und motiviert, weiterzuspielen. Die zahlreichen Möglichkeiten laden geradezu dazu ein, gemütlich eine Runde angeln zu gehen oder im Café eine extra Schicht zu schieben, um ordentlich Bares zu scheffeln. Und natürlich nicht zu unterschätzen: Die breite Palette an Disney-Charakteren, original Synchronstimmen und Inhalten, die dank Lizenzen im Spiel sind. Das Gesamtpaket führt dazu, dass ich mich wieder ein kleines bisschen wie ein Kind fühlen kann, das am Sonntagmorgen vor dem Fernseher sitzt und Micky Maus schaut. Deswegen können sich Disney-Fans das Spiel ruhig einmal näher anschauen – auch mit weit über 20 oder 30!

Disney Magical World 2

Termin: 14. Oktober 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Namco Bandai Games
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 6

Die Grafik ist nicht herausragend, geht aber in Ordnung – heftige Ruckler hingegen nicht, die leider häufig vorkommen.

SOUND 8

Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Original-Synchronsprecher und typische Disney-Melodien sorgen für gute Stimmung und Atmosphäre.

STEUERUNG 7

Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Die Steuerung ist unkompliziert und stellt keine große Herausforderung dar.

EINZELSPIELER 7

Schwierigkeitsgrad: leicht (stufenlos)
Der große Spielumfang und die vielen Beschäftigungsmöglichkeiten sorgen für langen Spielspaß. Manchmal dürfte es aber ruhig ein bisschen anspruchsvoller sein.

MEHRSPIELER -

Spieler online: - **Spieler lokal:** -
Einen Mehrspieler-Modus sucht ihr leider vergebens. Lediglich Streetpass wird unterstützt.

PRO / CONTRA

- ✚✚ Riesiger Spielumfang
- ✚☐ Viele Beschäftigungsmöglichkeiten
- ✚☐ Original Disney-Charaktere
- ➖☐ Kein Mehrspieler-Modus
- ➖☐ Etwas zu einfach
- ➖➖ Heftige Ruckler an vielen Stellen

WERTUNG/FAZIT

70

„Ein kunterbuntes Disney-Vergnügen – vor allem für junge, aber auch ältere Fans.“

SONIC BOOM FEUER & EIS

Jump & Run Nach dem miesen Vorgänger starten Sonic und seine nervigen Freunde noch einen Versuch, ein passables Spiel abzuliefern.

Einst war Sonic neben Nintendos berühmtem Klempner das Aushängeschild des Hüpfspiel-Zeitalters, doch mittlerweile wirkt der blaue Igel eher wie der senile Onkel, der auf Familienfesten immer den gleichen Witz erzählt und dabei die Pointe vergisst. Im Laufe der Jahre versanken die Spiele des Sega-Maskottchens immer mehr im Mittelmaß und sogar echte Gurken wie eben das erste *Sonic Boom* waren eher Regel statt Ausnahme. Nach dem miserablen Vorgänger konnte man bei *Sonic Boom: Feuer und Eis* also wirklich das Schlimmste befürchten. Aber, siehe da, der stachelige Sprinter hat aus seinen Fehlern gelernt und liefert ein richtig ordentliches Jump & Run ab, das zwar nicht mit den glorreichen alten Zeiten auf dem Mega Drive mithalten kann, aber vor allem einer jüngeren Zielgruppe viel Spaß bescheren dürfte. Ältere Semester werden den niedrigen Schwierigkeitsgrad eher belächeln.

Die Bosskämpfe sind toll inszenierte Highlights und finden auf beiden Bildschirmen statt.

Wetterkapriolen

Überall auf der Welt entstehen plötzlich Löcher im Boden, aus denen seltsame Wirbelstürme entweichen, die das Wetter drastisch verschlechtern. Diesem Phänomen geht Sonic natürlich mit seinen Freunden Amy, Sticks, Knuckles und Tails auf den Grund. Bald schon kommt heraus, dass selbstverständlich der fiese Dr. Eggman seine Finger im Spiel hat und seinen ziemlich kleinen, aber kein bisschen weniger fiesen Roboter D-Fekt losgeschickt hat, um das Wetter zu verändern. Blöd nur für den Eierkopf, dass Sonic und seinen Freunden durch die Wirbelstürme Feuer- und Eis-Kräfte verliehen wurden, mit denen sie seinen diabolischen Plan vereiteln wollen.

Schmelzen und vereisen

Zwischen diesen beiden neuen Fähigkeiten kann ständig mithilfe der rechten Schultertaste gewechselt werden. Dies ist auch nötig, denn andauernd versperren Hindernisse unseren Helden den Weg. Liegen euch beispielsweise Eisblöcke vor der Nase, schaltet ihr auf eure Feuer-Fähigkeit und könnt einfach hindurchspringen, weil ihr das Eis bei Kontakt sofort zu Wasser zerschmelzen lasst. Umgekehrt funktioniert das natürlich genauso. Befindet sich vor euch

Die Rennabschnitte gegen Eggman sind zwar recht spaßig, aber leider auch wie das gesamte Spiel viel zu einfach gehalten. Ältere Spieler sind unterfordert.

ein kleiner See, nutzt ihr eure Eis-Skills und lauft einfach darüber hinweg. Diese Rätsel sind anfangs sehr leicht und werden später zumindest ein wenig fordernder. Wirklich schwierig wird *Feuer und Eis* abgesehen von den optionalen Bonus-Räumen jedoch nie. Ältere Zocker dürften sich also relativ schnell ein wenig unterfordert fühlen.

Zusätzlich zu den Feuer- und Eis-Kräften bringt auch jeder der spielbaren und nach Freischaltung jederzeit über den Touchscreen auswählbaren Charaktere spezielle Fähigkeiten mit. Tails hat neben seinem Propellerschwanz noch einen Laser, während Sticks an der Decke befindliche Gegner oder Schalter mit ihrem Bumerang bewirft. Die Fähigkeiten der Figuren sind oftmals ein wenig aufgesetzt und nur in bestimmten Levels vonnöten, oder wenn ihr in den recht hübsch präsentierten 2,5D-Levels einen geheimen Weg einschlagen wollt. Überhaupt ist auch das Leveldesign etwas austauschbar. Ob ihr nun in einer Eiswelt oder mitten im Dschungel seid, ihr findet in den Gebieten immer wieder dieselben Versatzstücke vor. Dadurch ist spielerisch auch recht zügig die Luft raus, da man bereits nach kurzer Zeit den Eindruck hat, bereits alles gesehen zu haben.

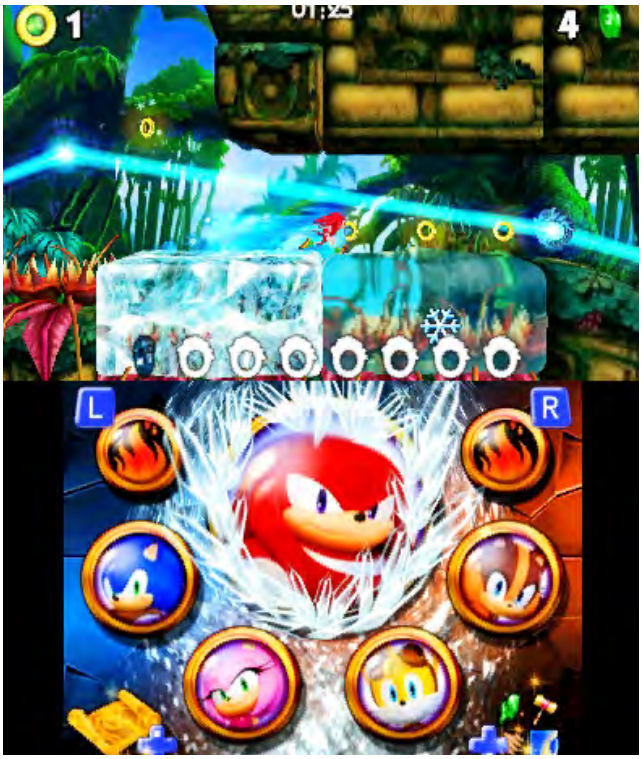
Riesenroboter & Wettrennen

Glücklicherweise gibt es neben den typischen und altbekannten Sprung- und Geschicklichkeitspassagen aber auch ein wenig Abwechslung. An manchen Punkten schnappt euch Eggman nämlich einfach von der Oberwelt, in der ihr von Level zu Level springt, und verschleppt euch auf einen von ihm konstruierten Renn-Parcours. Hier liefert ihr euch dann als Sonic einen Wettlauf mit dem dicklichen Bösewicht. Obwohl die Strecken mit Hindernissen gespickt sind, sind sie allerdings viel zu einfach ausgefallen. Spaß machen sie dennoch. Besonders gefallen haben uns aber die richtigen Bosskämpfe gegen die verschiedenen Versionen des Handlangers D-Fekt. Der kleine Roboter verwandelt sich dort in riesige Maschinen

Sonics Freunde haben allesamt verschiedene Spezialfähigkeiten. Sticks bewirft Schalter und an der Decke klebende Gegner mit ihrem Bumerang.

und der Kampf wird auf beiden Bildschirmen des 3DS-Gerätes ausgetragen. Hier müssen die zwei am Kampf beteiligten Sonic-Freunde geschickt ihre Spezialfähigkeiten einsetzen, um als strahlende Sieger hervorzugehen.

Christian Dörre



Die Kontrolle der Fähigkeiten ist sehr simpel gehalten. Per Schultertaste wechselt ihr zwischen Feuer und Eis, auf dem Touchscreen wählt ihr den Spielcharakter aus.

MEINUNG
Christian Dörre

„Überraschend launiges Hüpfspiel für eine jüngere Zielgruppe“

Als *Sonic*-Veteran fühlte ich mich von *Feuer und Eis* etwas unterfordert. Die Geschwindigkeit ist bei Weitem nicht so hoch wie in früheren Titeln und die simplen, sich wiederholenden Versatzstücke der Geschicklichkeitseinlagen sind schnell durchschaut. Dennoch hat mir das neue *Sonic Boom* Spaß gemacht. Die Steuerung ist eingängig, die Levels sehen hübsch aus und die toll präsentierten Bosskämpfe sind eine wahre Freude. Der miese Vorgänger ist hiermit vergessen. Dennoch kann das neue *Sonic*-Abenteuer nicht mit der großen Konkurrenz aus dem Genre mithalten. Hierfür fehlt es dem Titel an Ideen und Abwechslung. Aufgrund der knuffigen Präsentation kann ich *Feuer und Eis* jüngeren Zockern aber empfehlen. Ein nettes Spiel für zwischendurch.

Sonic Boom: Feuer & Eis

Termin: 30. September 2016
Hersteller: Sega
Entwickler: Sanzaru Games
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Hübsch präsentierte Gebiete, die an alten 3DS-Modellen jedoch manchmal anfangen zu ruckeln, wenn man durchflitzt oder viele Gegner auf dem Bildschirm sind.

SOUND 6
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Belanglose Hintergrundmusik, aber dafür mit vielen klassischen *Sonic*-Soundsamples versetzt. Die deutschen Sprecher sind gerade noch okay.

STEUERUNG 7
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Eingängige Steuerung, allerdings hakt der Fähigkeitswechsel per Schultertaste manchmal.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht
Das Leveldesign glänzt nicht gerade vor Abwechslung, die hübsche Präsentation und die gelegentlichen Bossfights motivieren aber.

MEHRSPIELER 5
Spieler online: - **Spieler lokal:** 2
Der Mehrspielermodus ist arg aufgesetzt. Lediglich die Wettrennen lassen sich gegeneinander bestreiten. Braucht kein Mensch.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Hübsche Präsentation
- ✚✚ Tolle Bosskämpfe
- ✚☐ Nette Rennabschnitte
- ✚☐ Lustige Spezialfähigkeiten, …
- ▬☐ … die oft sehr aufgesetzt wirken
- ▬☐ Gelegentliche Ruckler an alten 3DS-Modellen
- ▬▬ Wenig Abwechslung
- ▬▬ Viel zu leicht

WERTUNG/FAZIT

72

„Unterhaltsames, aber zu einfaches Hüpfspiel mit relativ wenig Abwechslung“

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

LEGO DIMENSIONS
STORY-PACK GHOSTBUSTERS (2016)

Action-Adventure Die neuen Geisterjäger finden ihren Weg nach *Lego Dimensions* – mit eigener Story-Kampagne und zugehöriger Dimension. Doch lohnt sich die Geisterjagd auch?

Seit die *Disney Infinity*-Reihe vor ein paar Monaten von Disney eingestellt wurde, ist *Lego Dimensions* nun der größte Konkurrent von *Skylanders* im Toys-to-Life-Rennen – sieht man von Nintendos Amiibo-Figuren mal ab, die zwar einem ähnlichen Prinzip folgen, jedoch nicht an eine bestimmte Spielereihe geknüpft sind. Während Activision mit *Skylanders* auf die jährliche Veröffentlichung eines neuen Teils seiner Serie setzt, erweitert Warner Bros. seine *Lego Dimensions*-Reihe stattdessen wellenweise mit zahlreichen Add-on-Paketen für das im vergangenen Jahr erschienene Hauptspiel. Die zweite Welle von Erweiterungen ist jetzt Ende September gestartet – und mit dabei ist zum ersten Mal ein sogenanntes Story-Pack rund um den neuen *Ghostbusters*-Film. Im Gegensatz zu den bisher erhältlichen Fun- und Team-Packs, die neue Figuren, Fahrzeuge und teilweise eine neue Mission mit sich brachten und den Zugang zu einer dazugehörigen Themenwelt öffneten, sind Story-Packs größere Add-ons mit einer eigenen Story-Kampagne.

Who you gonna call?

Im *Ghostbusters*-Pack sind die Geisterjägerin Abby Yates, ein Set für Ecto-1 sowie ein Set für den Bau eines neuen Portals im Stil des Geisterjäger-Hauptquartiers aus der Vorlage enthalten. Wie für *Lego Dimensions* üblich, reden wir hier natürlich von waschechten, hochwertig gemachten Lego-Sets, die ihr zunächst selbst zusammenbauen dürft. Bevor es mit der Geisterjagd losgehen kann, müsst ihr jedoch zunächst die dazugehörigen digitalen Inhalte der Erweiterung runterladen, was etwas versteckt und umständlich über einen Unterpunkt im Optionsmenü des Spiels geschieht. In der sechs Missionen umfassenden Story-Kampagne spielt ihr die wichtigsten Ereignisse des neuen Kinofilms mit den weiblichen Ghostbusters Abby Yates, Erin Gilbert, Patty Tolan und Jillian Holtzmann nach und erlebt, wie die vier Damen zusammenfin-

Die Schauplätze bieten ordentlich Abwechslung. Hier bekämpfen wir zum Beispiel gerade einen Geist während eines Rock-Konzerts.

Hin und wieder können wir an solchen Rissen im Raum-Zeit-Kontinuum die Dimension wechseln, um so einige der Rätsel zu lösen.

Für die meisten Rätsel müsst ihr die verschiedenen Fähigkeiten der vier Geisterjägerinnen kombinieren. Goldene Blöcke können aber alle vier mit ihren Strahlern zerstören.

Wie von den *Lego*-Videospielen gewohnt, geizt auch die *Ghostbusters*-Erweiterung nicht mit humorischen Szenen und Gags.

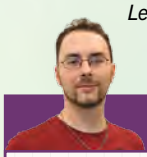
den und sich der Geistergefahr in New York stellen.

Wie von den Klötzchen-Spielen gewohnt, hält sich auch das *Ghostbusters*-Story-Pack recht nah an der Lizenzvorlage, garniert die Geschehnisse dabei aber durchgehend mit Slapstick-Humor. Auch spielerisch erwartet euch beim Geisterspaß die gewohnte *Lego*-Formel. Wenn ihr nicht gerade alles kurz und klein haut, um euer Legostein-Konto zu füllen, oder Gegner verdrescht, müsst ihr recht simple Rätsel lösen. Dabei kommen vor allem die verschiedenen Fähigkeiten der vier Geisterjägerinnen zum Einsatz, die optimal miteinander kombiniert werden müssen, um etwa Geister aus ihren Verstecken zu locken oder um Abgründe zu umgehen. Abby kann mir ihrer Ausrüstung zum Beispiel Generatoren Strom entziehen und diese Ladung dann an anderer Stelle wieder einspeisen, um Aufzüge zu aktiveren oder Ähnliches. Patty verfügt über eine Art Geistersauger, der in Boss-Kämpfen dazu dient, Geistern ihren übernatürlichen Schutzschild abzusaugen, während Jillian als Technikgenie kaputte Gerätschaften reparieren kann. Auch die verschiedenen Felder des Portals kommen wieder zum Einsatz, etwa um zwischen verschiedenen Dimensionen hin und her zu wechseln. Dazu stellt ihr eure Figur einfach auf das in der entsprechenden Farbe leuchtende Feld und schon warpen sich die Geisterjäger in die dazugehörige Dimension.

Eingeschränkter Spaß

Das Add-on bringt aber natürlich nicht nur die Stärken von *Lego Dimensions* wieder mit, sondern auch die Schwächen. Immer wieder trefft ihr auf Stellen im Spiel, die zwar optional sind, aber dennoch nur mit bestimmten Zusatzfiguren erkundet werden können – die wenigstens für sehr kurze Zeit gegen Bezahlung von vielen Legosteinen auch ausgeliehen werden können. Stets wird einem auf die Nase gebunden, wie viele weitere Zusatzpakete es noch zu kaufen gibt, wobei in erster Linie die brandneuen Fun- und Team-Packs zu *Adventure Time*, *Mission Impossible* oder *A-Team* in die Kampagne der *Ghostbusters*-Erweiterung eingebunden sind. Habt ihr lediglich das Minimum an Figuren, beschäftigt die Handlung nur für etwa vier Stunden. Danach könnt ihr euch aber zumindest in der neuen Hubworld austoben, die ihr dank Abby ebenfalls bereisen dürft. Auf Abbys drei Gefährtinnen und ihre Fähigkeiten müsst ihr abseits der Story-Mission allerdings verzichten und auch in der Hubworld sind diverse Aktivitäten nur mit den dafür vorgesehenen Figuren zugänglich. Wer schon mit dem Hauptspiel von *Lego Dimensions* seine Freude hatte, erhält mit dem Story-Pack frischen Rätselspaß mit der gewohnten Schippe Humor. Wer sich hingegen schon letztes Jahr am grenzwertigen Geschäftsmodell störte, sollte lieber auf das nächste klassische *Lego*-Spiel warten.

Viktor Eippert



MEINUNG
Viktor Eippert

„Witziges und unterhaltsames Abenteuer mit einem ständigen faden Beigeschmack“

Als großer Fan von echten Lego-Sets bin ich bei *Lego Dimensions* hin- und hergerissen. Da ich die Figuren und das Zusammenbauen der Sets sehr mag, kann ich den saftigen Preis zum Teil verstehen – immerhin sind die Sets hochwertig gemacht und eben absolut gleichwertig zu klassischen Sets. Doch auf der anderen Seite nervt es, ständig im Spiel auf Stellen zu stoßen, für die man immer mehr und mehr Figuren benötigt. Auf diese Weise fühlt sich die Erfahrung nun mal nicht vollständig an. Das trifft beim *Ghostbusters*-Story-Pack genauso zu. Von diesem deutlichen Manko abgesehen, hatte ich meinen Spaß mit dem Geisterjäger-Abenteuer, auch wenn besagter Spaß etwas schnell vorbei war.

Zusätzlich zur recht kurzen Kampagne könnt ihr auch eine neue Hubworld mit euren Figuren unsicher machen.

Lego Dimensions: Story-Pack Ghostbusters (2016)

Termin: 29. September 2016
Hersteller: Warner Bros. Interactive
Entwickler: TT Games
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: 39,99 Euro

PREIS/LEISTUNG 7

Mit etwa vier Stunden Kampagne und der Hubworld geht der Umfang an sich für ein Add-on durchaus in Ordnung, doch der Preis ist auch happig.

PRO / CONTRA

- ✚ Gewohnt grandioser Humor
- ✚ Gute Adaption der Vorlage
- ➖ Story-Kampagne etwas schnell vorbei
- ➖ Viele Bereiche nur mit Extra-Figuren zugänglich

WERTUNG/FAZIT

„Spaßige Geisterjagd, die von ihrem Geschäftsmodell gebremst wird“

74

Der erste neue Kurs hört auf den Namen Pyramid Valley – und ist direkt eine der bockschwersten Strecken im Spiel, damit ihr sofort wisst, was Sache ist!

N-ZONE Wii U HIT

FAST RACING NEO: NEO-FUTURE-PAKET

Rennspiel Wir haben den Bremsfallschirm nach der letzten Runde im Original-*Neo* kaum wieder zusammengefaltet, da präsentiert uns Shin'en auch schon Nachschub. Also los, zurück auf die Piste!

Fast Racing Neo geht in die nächste Runde. Na ja, eigentlich in die nächsten acht – so viele neue Strecken bringt das Add-on-Paket namens *Neo Future* in Form der beiden frischen Cups „Iridium" und „Carbon" nämlich mit. Dazu gesellen sich obendrein noch zehn weitere Fahrzeug-Profile sowie 18 gewohnt großartige Techno/Trance-Soundtracks, damit die futuristischen Pisten auch akustisch passend untermalt werden. Wie ihr euch den erweiterten Rennkalender gönnt, bleibt dabei euch überlassen: Habt ihr bereits die Standardfassung von *Fast Racing Neo* gekauft und auf eurer Wii U installiert? Dann holt euch das *Neo-Future-Paket* als Download-Add-on aus dem eShop – kostet auch nur wirklich gut angelegte 4,99 Euro. Habt ihr *Fast Racing Neo* noch gar nicht erworben? Dann könnt ihr die ab sofort erhältliche Diskversion im Handel mitnehmen. Für knapp 25 Euro erhaltet ihr hier neben dem Hauptspiel auch die neuen Zusatzstrecken, Fahrzeuge und Musikstücke.

Freie Bahn mit Marzipan

So richtig ins Schwitzen bringt euch auf den Add-on-Kursen neben der gewohnt irren Geschwindigkeit abermals der Schwierigkeitsgrad. Bereits in seiner Urfassung war *Fast Racing Neo* ein bockschwerer Racer, der zwar nie unfair wird, aber auch keine Fehler verzeiht. Wer hier am Ende auf dem Podium steht, tut das mit Recht. Für neue Spieler kann das allerdings eine heftige Einstiegshürde sein – ein Partygame Marke „Pflanzt euch hin und probiert das mal aus!" ist *Fast Racing Neo* nicht, der Rennsport aus dem Hause Shin'en richtet sich vielmehr an echte Cracks, die gefordert werden wollen. Das liegt insbesondere an einem bewussten Verzicht auf einen Positions-Equalizer wie zum Beispiel die Power-up-Items in *Mario Kart*. Dort dienen Blitz, Stern, Pilz und Co. ja nicht nur einem Mehr an Spaß, sondern sollen vor allem die Spieler auf den letzten Plätzen doch noch irgendwie nach vorne katapultieren. In *Fast Racing Neo* gibt es nur ein einziges Werkzeug: euer Geschick als Fahrer. Wer an der Streckenbande schleift, verliert Zeit. Wer mit seinem Turbo nicht professionell umgeht, kann sich nicht wehren. Und wer das geniale Beschleunigungsstreifen-System basierend auf eurer aktuellen Motorenfrequenz nicht beherrscht, wird sogar ausgebremst oder knallt in eine Wand. *Fast Racing Neo* ist und bleibt nicht nur technisch eines der besten Rennspiele für die Wii U – es ist jetzt auch noch satte 50 Prozent umfangreicher!

Benjamin Kegel

Die Designbandbreite der Strecken ist großartig! Vom winterlichen Island über Dschungelparks bis hin zu einem Asteroidengürtel wird alles geboten.

Neo-Future-Paket

Termin: 30. September 2016
Hersteller: Shin'en Multimedia
Entwickler: Shin'en Multimedia
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: 4,99 Euro

PREIS/LEISTUNG 9

Acht richtig gute und stark designte Strecken plus neue Fahrzeuge plus neue Musik plus prima Cup-Integration für unter fünf Euro? Ich nehm' zehn!

PRO / CONTRA

- ✚✚ Fantastisches Strecken- und Spieldesign
- ✚ Saustarkes Preis-Leistungsverhältnis
- ✚ Gewohnt erbarmungslos strammer Rennsport …
- ✖ … der Neulinge frustrieren und abschrecken kann

WERTUNG/FAZIT

„Umfangreich, perfekt zum Hauptspiel passend, stark designt und integriert."

85

N-ZONE IM INTERVIEW MIT MARTIN SAUTER, MANFRED LINZNER UND PETER ALEIT

Zum Start der neuen Add-on-Rennsaison in *Fast Racing Neo* durfte sich eure N-ZONE gleich mit drei Kollegen beim Spielentwickler Shin'en unterhalten! Wir sprechen mit Art Director Martin Sauter sowie den Programmierern Manfred Linzner und Peter Aleit.

N-ZONE: Hallo, Martin! Du arbeitest bei Shin'en als Art Director. Manfred, du bist Game Designer und Chefprogrammierer. Und Peter, du bist als Programmierer ebenfalls am Start. Zunächst mal ein dickes Danke an euch und das gesamte Shin'en-Team dafür, dass ihr euch für unser Interview ein wenig Zeit nehmt. Unsere erste Frage ist wahrscheinlich eine, die auch bei euch im Büro ziemlich früh im Designprozess auftaucht: Wie gestaltet man eigentlich eine virtuelle Rennstrecke? Skizziert ihr ganz grob einige Ideen, bringt diese vielleicht zunächst klassisch auf Papier und gestaltet dann einen 3D-Prototyp? Wie funktioniert die Gestaltung einer digitalen Piste von der ersten Idee bis zur Ziellinie?

Martin: Am Anfang steht immer eine Idee, also ein Setting, in das man die Strecke einbettet. Danach wird umgehend der Kurs gebaut und immer wieder getestet, ob sich der Verlauf gut anfühlt. Gleichzeitig werden die Umgebungsgrafiken hinzugefügt. Das ist wichtig, damit Geschwindigkeitsgefühl entsteht und man erkennt, ob alles in die richtige Richtung geht. Danach werden das Level weiter ausdekoriert und zusätzliche Gameplayelemente hinzugefügt.

N-ZONE: Was glaubt ihr ist schwieriger: Eine streng reglementierte Rennspielsimulation etwa für die Formel 1 oder die WRC zu designen und sich dabei strikt an die Vorgaben des realen Sports halten zu müssen? Oder einen futuristischen, fantastischen Racer zu gestalten, bei dem man sich aber auch an keinen Vorgaben aus der Realität orientieren kann und das bestmögliche Spiel nur durch die eigene Kreativität begrenzt wird?

Martin: Schwer zu sagen, da uns hier die Vergleichsmöglichkeiten fehlen. Ich denke aber, je mehr man sich an Vorgaben aus der realen Welt halten kann, desto einfacher ist es umsetzbar. Bei *Fast Racing Neo* mussten wir alle Werte und Regeln durch Testen herausfinden und solange justieren, bis das richtige Spielgefühl entsteht. Ich denke aber, dass bei einem futuristischen Rennspiel mehr Freiheiten da sind, aber man hat eben auch keine Daten aus der Realität, die man nutzen könnte.

N-ZONE: *Fast Racing Neo* hat bereits in seiner Ursprungsfassung einen knackigen Schwierigkeitsgrad zu bieten, die neuen Strecken stehen ihren Vorgängern da in nichts nach. Woran macht ihr fest, wann der Anspruch einer von euch gestalteten Strecke genau richtig ist? Testet ihr die Kurse bei euch im kleinen Kreis und einigt euch dann auf einen bestimmten Schwierigkeitsgrad? Oder verwendet ihr Spieltester und beobachtet, ob die Kollegen auf den Tracks viel zu leicht den ersten Platz einfahren oder total versagen?

Martin: Vergleicht man *Fast Racing Neo* mit Titeln wie *Wipeout* oder *F-Zero*, ist der Schwierigkeitsgrad bei uns doch noch etwas niedriger angesetzt – aber auf jeden Fall muss man sich anstrengen, um die anderen Fahrer zu besiegen. Wir testen die Strecken ausgiebig und holen uns auch externes Feedback. Generell ist es unsere Erfahrung, dass auch ungeübte Spieler bald richtige Profis werden, wenn sie die Spielmechanik verinnerlicht haben.

N-ZONE: Ist es euer Ziel, für alle eure Strecken ungefähr das gleiche Schwierigkeitsniveau zu erreichen? Oder setzt ihr ganz bewusst auf eine Mischung aus etwas leichteren und etwas schwereren Kursen, um für Abwechslung zu sorgen?

Martin: Wir mischen beides. Das wichtigeste an einer Strecke ist jedoch, dass sie etwas Neues bietet, damit das Spiel sich immer wieder frisch anfühlt. Sei es ein neues Szenario, ein besonders verrückter Sprung, etc. Wir sortieren dann die Strecken in den Cups so ein, dass eine gute Mischung entsteht. Jeder Spieler empfindet den Schwierigkeitsgrad anders, sodass wir einfach versuchen, eine gute Mischung zu finden.

N-ZONE: Welche der *Fast Racing Neo*-Strecken sind bei euch im Büro denn die Favoriten? Was sind die Lieblingstracks der Programmierer?

Martin: Mein Favorit ist ganz klar Kamagori City, wegen der coolen Robospinne. Ich finde aber auch New Zendling stark, weil der Sprung abgefahren ist.

Manfred: Alpine Trust. Das war einer der ersten Tracks, die wir gemacht haben. Der Schneesturm und die kurvige Strecke durch den verschneiten Wald sind für mich einfach perfekt.

Peter: Sunhara Desert und Antarctica, weil die jeweils offene Streckenführung ohne Bande richtig herausfordernd ist.

N-ZONE: Zum Schluss gibt es keine Frage mehr – denn wenn wir schon mal die Chance haben, mit den Entwicklern hinter *Fast Racing Neo* zu sprechen, wollen wir gerne Folgendes sagen: Wir haben selten ein Spiel gesehen, das in seinem ursprünglichen Download-only-Format dermaßen starke technische Qualität auf einer Nintendo-Plattform abgeliefert hat! Vor dem, was ihr mit eurem Spiel im Wii-U-eShop geleistet habt, ziehen wir unseren Hut bis runter auf den Boden! In diesem Sinne vielen Dank für das Interview – wir wünschen euch, dass euch die Racing-Fans die Tür einrennen.

Martin: Vielen Dank für das Kompliment. Und beste Grüße an eure Leser in der N-ZONE!

Solche heftigen Sprünge gehören zum *Neo*-Alltag – seht bloß zu, dass ihr sicher auf der Strecke landet!

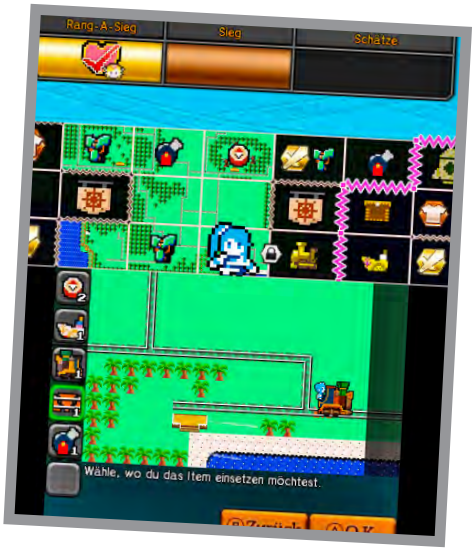
An Hindernisse auf den Straßen solltet ihr euch gewöhnen – Ausweichen bei 800 Sachen wäre gut …

… sonst gibt es eine schöne (und schmerzhaft lange) Animation eures explodierenden Racers zu bestaunen!

Hier seht ihr zwei Sprungboost-Phasenfelder – eines orange, eines blau. Per Tastendruck müsst ihr zügig die Farbe eures Antriebs dem des Feldes anpassen, bevor ihr es durchquert, andernfalls tut's gleich weh …

HYRULE WARRIORS LEGENDS – PHANTOM HOURGLASS & SPIRIT TRACKS PAKET

Action Mit Schiff und Lokomotive zieht Toon Link los, um die Welt mal wieder zu retten.



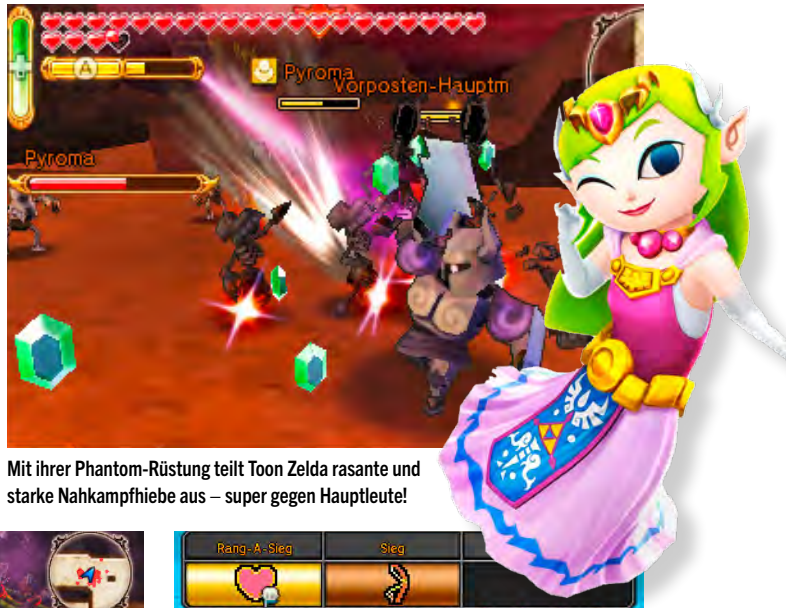
Die Abenteuerkarte bietet wie immer neue Items und Schlachtentypen.

Durch die Erweiterung der Story-Kampagne in *Legends* haben Toon Link, Tetra und der rote Leuenkönig bereits ihren Weg in die Welt von *Hyrule Warriors* gefunden. Mit der neuesten Erweiterung gesellt sich nun auch Toon Zelda mit dazu, und zwar ebenso wie in *Spirit Tracks* als Geist, der die Kontrolle über die Phantom-Rüstung übernimmt. Toon Zelda setzt in erster Linie auf Nahkampf-Angriffe mit kurzer Reichweite, aber hohem Tempo. Da ihre Kombos fix Treffer aneinanderreihen, eignet sie sich super, um Gegner in der Luft zu jonglieren und somit nicht zur Gegenwehr kommen zu lassen. Mit Monstermassen kommt sie nicht so gut klar, da ihre wenigen Flächenattacken sehr gemächlich sind. Das genaue Gegenteil bietet Toon Links neue Waffe, der Sandstab. Mit ihm beschwört Link große Sandblöcke, die mehrere Gegner auf kurze und mittlere Entfernung treffen. Richtig klasse ist der Sandstab dank seiner weiterführenden Combos, bei denen Link seine Lokomotive aus *Spirit Tracks* zu Hilfe holt und damit verschiedene sehr starke Flächenangriffe zum Besten gibt. Mit dieser Waffe macht ihr Dutzende Gegner auf einen Schlag platt und könnt mehrere Hauptleute gleichzeitig in Schach halten.

Aus zwei mach eins

Wie bei den meisten bisherigen DLC-Paketen zu *Hyrule Warriors* ist auch diesmal wieder die neue Abenteuerkarte das Herzstück. Die Karte „Auf großer Fahrt“ verbindet die beiden DS-*Zeldas Phantom Hourglass* und *Spirit Tracks* miteinander, weshalb ihr diesmal an zwei Stellen das Abenteuer beginnt. Der eine Part bietet ein großes, mit Schienen durchzogenes Festland, der andere Teil besteht aus vielen Inseln in einem Meer. In der Mitte der Karte ist die riesige Phantom-Sanduhr, deren Sand alle drei Schlachten nach unten rinnt. Sobald der Sand komplett durch ist, wird das Land verflucht und ihr braucht überall einen Rang-A-Sieg, um neue Felder aufzudecken. Nur durch das Besiegen von Riesenmonstern in den Schlachten lässt sich die Uhr wieder mit Sand auffüllen. Wie üblich ist alles in der Abenteuerkarte den beiden Vorlagen nachempfunden, so auch die Abenteuer-Items. Diese senken meistens für einige Schlachten lang die Schwierigkeitsanforderungen – der Goldzug hebt zum Beispiel die Kämpferbeschränkung von Schlachten auf, während der Stahlzug ein zweites effektives Element zu den Kämpfen hinzufügt. Darüber hinaus gibt es wieder drei neue Schlachttypen, die für etwas mehr Abwechslung sorgen, sowie einige neue Ausrüstungsgegenstände für eure Feen-Begleiter. Wer frisches Futter für die 3DS-*Warriors* braucht, kann hier ohne große Bedenken zugreifen.

Viktor Eippert



Mit ihrer Phantom-Rüstung teilt Toon Zelda rasante und starke Nahkampfhiebe aus – super gegen Hauptleute!

Mit dem Sandstab kann Toon Link seine Lokomotive herbeiholen und mit ihrer Hilfe die Gegner mächtig aufmischen.

In der Mitte der Abenteuer-Karte prangt die Phantom-Sanduhr. Rieselt der Sand bis nach unten, wirkt ein Fluch.

Hyrule Warriors: Legends – Phantom Hourglass & Spirit Tracks Paket

Termin: 01. September 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Koei Tecmo/Omega Force
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 6,99 (3DS)/4,99 (Wii U) Euro

PREIS/LEISTUNG 9

Wieder trumpfen die Entwickler vor allem mit einem grandiosen Umfang bei diesem DLC auf, dessen Inhalte alle richtig gut sind.

PRO / CONTRA

- + Tolle, zweigeteilte Abenteuerkarte
- + Toon Zelda bereichert das Helden-Roster gut.
- + Sandstab als eine der besseren Bonus-Waffen
- – Abenteuerkarte ist im Wii-U-DLC nicht enthalten

WERTUNG/FAZIT

„Das bisher beste Download-Paket für *Hyrule Warriors Legends*“

83

EDLE BOOKAZINES im Premium-Format

computec MEDIA EDITION

SO WAR ES WIRKLICH

Die spannenden Geschichten hinter 50 bekannten Videospielen auf mehr als 200 Seiten – alle Genres, alle Systeme!

VOLLE PACKUNG

Interessante Interviews, unglaubliche Geschichten und Geheimnisse, Skizzen, Konzeptzeichnungen und Artworks.

VON A BIS Z

Erfahren Sie alles Wissenswerte über die Entstehung von 50 der wichtigsten Spiele unserer Zeit.

... auf 212 Seiten!

Hinter den Kulissen von Assassin's Creed bis XCOM

Mit Smartphone fotografieren und hinsurfen!

Das Bookazine „Making of: Videospiele" ist jetzt überall am Kiosk erhältlich oder einfach online bestellbar unter: shop.computec.de/edition

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

RAYMAN LEGENDS

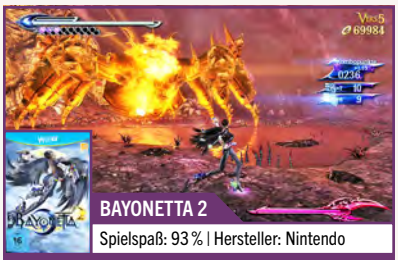
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2

Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE

ZELDA: THE WIND WAKER HD

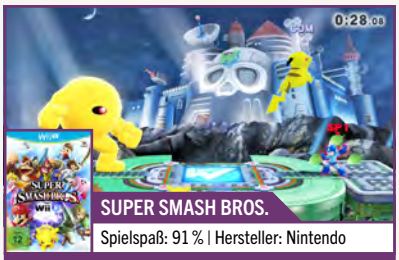
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 4: Black Flag
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS.

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

NBA 2K13

Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario Tennis: Ultra Smash
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL

Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 8

Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett.

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

XENOBLADE CHRONICLES X

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Zwar kein absoluter Superhit, aber immer noch ein fantastisches, riesiges Rollenspiel für Wii U

Mass Effect 3: Special Edition
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Tokyo Mirage Sessions #FE
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

BAYONETTA 2

Noch immer herrscht Top-50-Flaute. Darum empfehlen wir euch an dieser Stelle das grandiose *Bayonetta 2!* Gibt's schon für nen Zehner.

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Art Academy: Atelier
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Captain Toad: Treasure Tracker
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego Batman 3: Jenseits von Gotham
Test (12/14): 81 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (12/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht
Test (08/16): 80 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis: Ultra Smash
Test (12/15): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Tekken
Test (04/16): 82 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers
Test (11/15): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Superchargers
Test (11/15): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Star Fox Zero
Test (05/16): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Test (04/16): 88 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Tokyo Mirage Sessions #FE
Test (07/16): 81 % | Genre: Rollenspiel I Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles X
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel I Hersteller: Nintendo

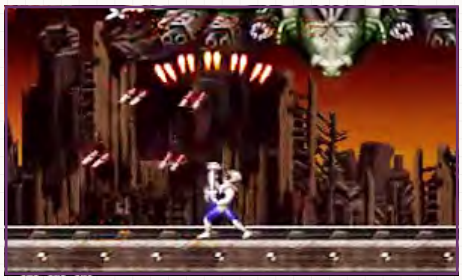
Yoshi's Woolly World
Test (08/15): 83 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

RETRORÄTSELN

***Plok*! Jaaa! Ein tolles Spiel! Fast so toll wie die Tatsache, dass unser guter, alter Christoph Kraus mit unter den Leuten war, die den SNES-Klassiker wiedererkannt haben. Dickes Danke an euch alle!**



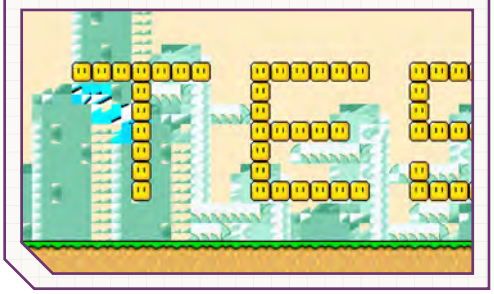
Ihr seid die besten Nerds, seit der Buchstabe „N" erfunden wurde. Nicht nur habt ihr uns mit *Plok* gleich serienweise die richtige Antwort auf das gesuchte Retrorätsel-Spiel der letzten Ausgabe genannt, sondern uns gleich noch etliche weitere *Plok*-Comics, *Plok*-Fanprojekte, *Plok*-Bildergalerien und *Plok*-Lebensgeschichten weitergeleitet. Superb! Dann machen wir doch mal mit einem seltenen Spiel weiter. Unser heutiger Kandidat stammt von einer Firma, die als Publisher Nintendo einmal schwer auf die Nerven gegangen ist. Das SNES-Spiel erschien Mitte der 90er-Jahre – und zwar ausschließlich in Japan. Und das, obwohl es von Manfred aus Saarbrücken entwickelt wurde …

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an:
redaktion.benj@minkegel.de

TREASURE TRACKER

Im Treasure Tracker wollen wir euch ältere Spiele neu vorstellen, damit die Klassiker nicht unter Hunderten anderen starken Spielen hoffnungslos verschüttet werden. Das ist der wichtigste Grund – aber nicht der einzige. Unser Treasure Tracker soll euch auch faszinierende Fakten zu Evergreens vermitteln, die ihr vielleicht noch nicht kanntet. So wie hier zu *Super Mario World*.

Wenn Videospielprogrammierer neue Software basteln, bleiben dabei meist überflüssige Fragmente übrig – zu SNES-Zeiten waren das häufig nicht genutzte Frames von Spielfiguren, Hintergrundgrafiken oder sogar ganze Testlevels, die man als Konsolenbesitzer nie zu sehen bekommen hat. In *Super Mario World* gibt es davon (je nach Zählweise) knapp 16 Stück. Das bekannteste davon ist die sogenannte TEST-Stage – einerseits nach ihrer Rolle als Prüflevel benannt, andererseits dürfte auch der riesige „TEST"-Schriftzug aus Blöcken seinen Anteil an diesem Namen haben. Entdecken kann man den geheimen Level nur tief innerhalb des Systemspeichers mit entsprechender Freischalt-Software. Seht selbst:



Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

RESIDENT EVIL 4

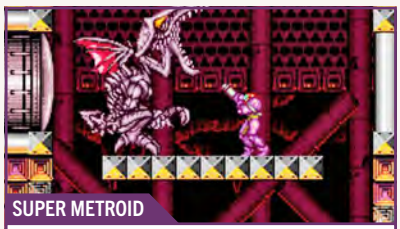
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Abwechslungsreiches, spannendes, forderndes Action-Horrorspiel, das man unbedingt erlebt haben muss

Star Fox 64
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Cybernator
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

SPORT

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Leider ist es nicht mehr möglich, online zu spielen. Für ein spaßiges Offline-Gebolze zu zweit aber super!

Mario Golf Advance Tour
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

1080° Snowboarding
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

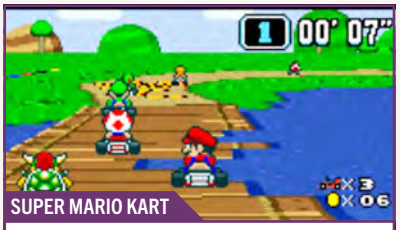
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller, kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil!

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Land: The Shake Dimension
Spielspaß: 7 | Hersteller: Good-Feel

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

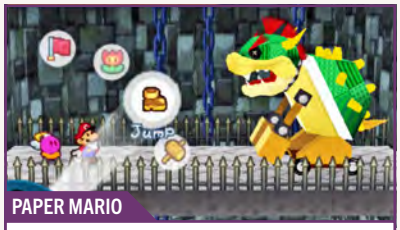
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Held des Abenteuers ist das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Xenoblade Chronicles
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

POKÉMON SNAP

Foto-Safari: Normale Edition – gääääähn. Foto-Safrai mit Pokémon? Shut up an take my money! Eine 8er-Wertung gibt's dazu.

Die Top-50-Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

F-Zero: GP Legend
Test (02/15): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Final Fantasy Tactics Advance
Test (03/16): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: The Sacred Stones
Test (02/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Intelligent Systems

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 64
Test (03/16): 8 | Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Strikers Charged Football
Test (07/16): 8 | Sport | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis
Test (02/16): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros.
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Wii
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (01/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NEU Pokémon Snap
Test (10/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: HAL Laboratory

R-Type
Test (09/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Resident Evil 4
Test (12/14): 10 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Star Fox 64
Test (05/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (04/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
Test (02/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Squaresoft

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Test (08/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Chronicles of Teddy: Harmony of Exidus
Test (06/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: LookAtMyGame

Don't Starve: Giant Edition
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Klei Entertainment

Dual Core
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Gray Fin Studios

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Electronic Super Joy
Test (01/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Broken Rules

Fast Racing Neo
Test (02/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en Multimedia

Futuridium EP Deluxe
Test (07/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Mixed Bag

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Gunman Clive HD
Test (10/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Hörberg Productions

Life of Pixel
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Super Icon Ltd.

Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Nova-111
Test (11/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funktronic Labs

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Roll7

Pixeljunk Monsters
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Double Eleven

Runbow
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Stealth Inc. 2
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Curve Studios

Steamworld Dig
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Image & Form

Super Meat Boy
Test (07/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Team Meat

Swords and Soldiers 2
Test (07/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Ronimo Games BV

Teslagrad
Test (11/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rain Games

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Bridge
Test (10/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Quantum Astro.

The Fall
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Over the Moon

The Swindle
Test (05/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Size Five Games

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Year Walk
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Dakko Dakko

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

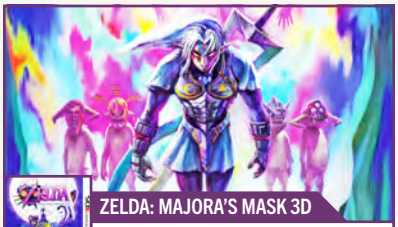
RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE



ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

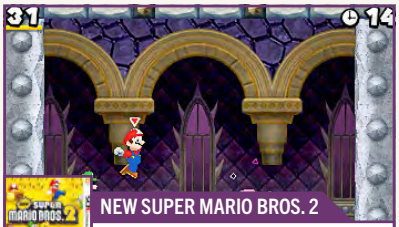
PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen.

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN



NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Yo-kai Watch
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

SIMULATION/STRATEGIE

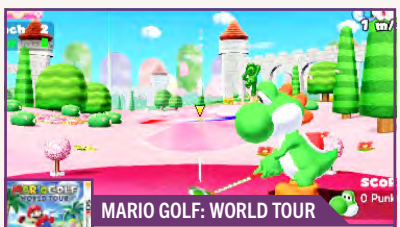
FIRE EMBLEM FATES
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Das dreigängige Fantasy-Festmahl ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

SPORT



MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

DRAGON QUEST VII: FRAGMENTE DER VERGANGENHEIT

Bereits in seiner Originalfassung auf der Playstation war *Dragon Quest VII* groß(artig). Die 3DS-Version hat sogar noch mal zugelegt!

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Bravely Second: End Layer
Test (03/16): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

NEU Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit
Test (10/16): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight
Test (03/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Fates
Test (06/16): 90 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 4 Ultimate
Test (03/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Survivor 2: Record Breaker
Test (12/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Story of Seasons
Test (02/16): 83 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (07/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch
Test (05/16): 89 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

KOOP-MODUS

Unsere Laureen ist momentan komplett auf Pokémon geeicht – lasst uns kurz über *Sonne* und *Mond* reden!

Ben: Hallo, Laureen! Du hast ja in den letzten paar Monaten das *Pokémon*-Thema in der N-ZONE im Auge behalten und darfst dich schon bald auf einen ganz frischen Test zu einem ganz frischen Titel aus der Taschenmonster-Serie freuen. Zum 20-jährigen Jubiläum des Urvaters aller *Pokémon*-Games, *Rot* und *Blau*, erscheint noch dieses Jahr der jüngste Doppelpack – Pokémon *Sonne* und *Mond*. Am 23. November dürfen wir in Deutschland auf Taschenmonsterjagd gehen und sind damit nur fünf Tage nach den USA und Japan dran. Wenn du ein ganz bestimmtes Feature nennen müsstest, das dich an *Sonne* und *Mond* so richtig begeistert, was wäre das?

Laureen: Hey Ben, puh das ist tatsächlich ziemlich schwierig zu beantworten, weil mich vieles an der neuen Generation in Aufregung versetzt. Besonders schön ist es jedoch, dass wir Spieler wohl endlich etwas nebenbei zu tun bekommen. Richtige Quests gab es in der *Pokémon*-Serie noch nie, doch mit *Sonne* und *Mond* wird das anders. Jetzt kann man sich wohl auch fernab der Hauptstory mit etwas anderem beschäftigen als nur mit dem Fangen von Pokémon und verdient dabei noch Geld, das man dann wieder im Hauptspiel gut gebrauchen kann. Sei es für andere Nebentätigkeiten wie das Kaufen von Kleidung, einen Besuch beim Friseur oder natürlich die Investitionen in Pokébälle. Wenn man es so nimmt, gibt es viele Neuerungen – und jede davon begeistert mich ein kleines bisschen mehr.

Ben: Die Neuerung, die bisher am meisten Aufmerksamkeit erhalten hat, ist wohl das Redesign einiger altbekannter Pokémon: Raichu gibt es in Zukunft als Surfer-Version, Vulpix ist auch als Eisfuchs unfassbar putzig und Mauzi 2.0 könnte glatt bei den Aristocats mitspielen. Ich finde die Idee, bereits etablierten Pokémon weitere Unterarten hinzuzufügen, deutlich spannender als das Erfinden etlicher neuer (unnötiger … dämlicher) Taschenmonster. Wie siehst du das?

Laureen: Ich finde beides toll. An sich ist die „Entdeckung" der Alola-Formen ja fast wie das Erfinden neuer Pokémon, nur auf der Basis eines bereits bekannten. Klar gibt es einige Tierchen, die sich die Entwickler hätten sparen können, mein Lieblingsbeispiel ist und bleibt da Unratütox. Eine Mülltüte. Aber man muss bedenken, dass es auch in der ersten Generation solche Einfälle gab wie zum Beispiel Sleima oder Kleinstein. Klar sind die Alola-Formen wirklich speziell und die meisten davon sehr hübsch, mein Liebling ist bis jetzt Vulnona, ein Manko bleibt jedoch: Die alten Versionen dieser Pokémon werden nicht in *Sonne* und *Mond* auftauchen – und irgendwie finde ich das dann auch wieder schade.

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT 'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

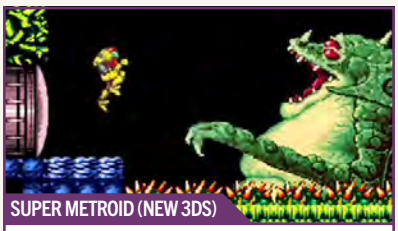
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)

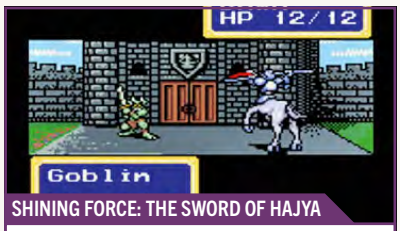
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original – trotzdem: Meisterwerk, Höchstwertung!

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Contra 3
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

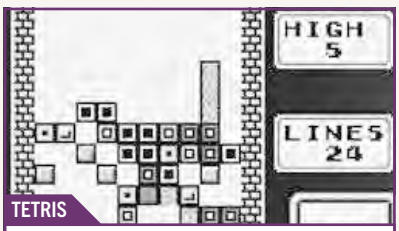
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Pilotwings
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein Muss für jeden, der diesen zeitlosen Klassiker in seiner ganzen ursprünglichen Pracht erleben will

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Donkey Kong Coutry 2 (New 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

F-ZERO (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Famoses Rennspiel mit einem kernigen Schwierigkeitsgrad – aber leider ohne Mehrspieler-Unterstützung

Super Mario Kart (New 3DS)
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Golf
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

AXIOM VERGE

Zusammen mit *AM2R* das andere (und verglichen mit *Federation Force* leider auch bessere) Jubiläumsspiel zur *Metroid*-Serie. Vor allem Fans von *Super Metroid* legen wir *Axiom Verge* ans Herz.

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – SPIRIT OF JUSTICE

Puuuh, da wäre der Spieltitel in der Zeile oben beinahe rechts gegen den Bildrand gekracht. Ein Kracher ist auch das neue *Phoenix Wright,* das bei uns mit einer starken Wertung davonkam.

AMBITION OF THE SLIMES

„Ein Schleim, brecht ihm die Beine!" – das hören die Gel-Gesellen in so manchem RPG, wo sie als Startmonster herhalten müssen. Jetzt rächen sie sich!

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Gunstar Heroes
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Sonic the Hedgehog 2
Test (12/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Contra 3
Test (07/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Test (05/16): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3 (New 3DS)
Test (08/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Land 2
Test (08/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

F-Zero (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock 'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7 (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X (New 3DS)
Test (09/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pilotwings
Test (06/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario World (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Metroid (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter 2: The New Ch. (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

NEU **Ambition of the Slimes**
Test (10/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Circle Entertainment

NEU **Axiom Verge**
Test (10/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Thomas Happ

Azure Striker Gunvolt
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

Boxboy!
Test (06/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL Laboratory

Boxboxboy!
Test (08/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL Laboratory

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Comic Workshop 2
Test (08/15): 8 | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Collavier

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Lord of Magna: Maiden Heaven
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Roll7

NEU **Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice**
Test (10/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Picross e6
Test (09/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pocket Card Jockey
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Radiohammer
Test (03/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Arc System Works

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Sayonara Umiharakawase
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Steamworld Heist
Test (02/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

Terraria
Test (02/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Re-Logic

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Xeodrifter
Test (08/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kid

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Boss-Gegner wie der mächtige Krähengolem haben euch einiges entgegenzusetzen – stellt euch also taktisch geschickt an, um nicht zu sterben!

Nicht nur die Dungeons und Wälder sondern besonders auch die Monster sind in *Severed* sehr skurril und oftmals regelrecht ekelerregend.

SEVERED

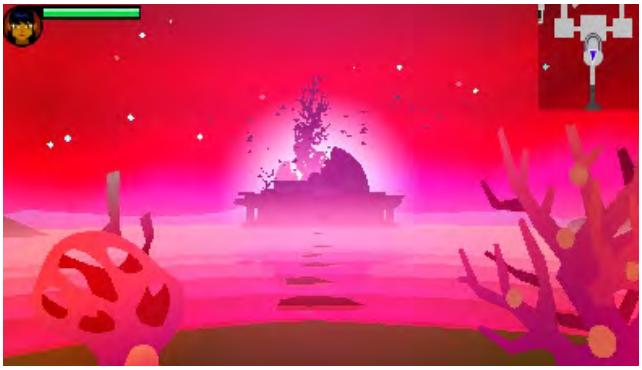
Wii U/3DS Der Spieltitel *Severed*, zu Deutsch „abgetrennt", ist in diesem Spiel der *Guacamelee!*-Entwickler Programm. Wir verraten euch, wie sich das Indie-Game im Test schlägt.

In diesem düsteren Titel des kanadischen Entwicklerstudios Drinkbox Studios verkörpert ihr eine einarmige junge Dame namens Sasha, die sich in einer völlig zerstörten und heruntergekommenen Welt wiederfindet. Kurz nach Spielbeginn erfahrt ihr, dass eure Familie entführt wurde und ihr euch auf den Weg machen müsst, sie zu befreien und zurück nach Hause zu bringen. Um diese Mission erfüllen zu können, erhaltet ihr ein Schwert, mit dem ihr fortan gegen allerlei furchteinflößende Monster kämpfen müsst, die sich euch auf eurer Reise in den Weg stellen. Um euren Bruder, euren Vater und eure Mutter zu finden, müsst ihr mehrere Areale erkunden. Dabei bewegt ihr euch in immer gleich großen Quadraten vorwärts, was einerseits gut für die Orientierung in den verwinkelten Dungeons ist, andererseits aber auch nerven kann, weil ihr dadurch nie das Gefühl bekommt, euch flüssig durch die Spielwelt zu bewegen. Wer gerne Rätsel löst und auf die Suche nach wichtigen und seltenen Items geht, wird mit den Dungeons seine Freude haben. Aber auch alle anderen sollten fleißig Innereien, Herzteile und noch mehr ekelerregende Dinge sammeln, denn diese braucht ihr dringend, um eure Fähigkeiten und die Ausrüstung zu verbessern. Sehr wertvoll sind auch die Körperteile von Monstern, die ihr abtrennen und einsammeln könnt, wenn ihr euch im Kampf geschickt anstellt. Tötet ihr ein Monster, bevor eure Fokusleiste gefüllt ist, habt ihr Pech gehabt. Schafft ihr es aber rechtzeitig, sie zu füllen, habt ihr nach dem Tod eines Gegners etwa eine Sekunde Zeit, um bestimmte Körperteile abzutrennen und Sasha damit zu verstärken. Da ihr aber meistens ohnehin gegen mehrere Monster auf einmal kämpft, ist das mit ein bisschen Übung und Taktik kein Problem – ohne eine gute Taktik kommt ihr in den Kämpfen ohnehin nicht weit. Als etwas tückisch stellte sich dabei heraus, dass der Touchscreen von Wii U und 3DS in den hektischen Kämpfen manchmal zu träge reagiert. Abseits davon ist das inhaltlich identische Spiel aber sehr gut auf beiden Konsolen umgesetzt. Auf der Mobilkonsole müsst ihr nur bei der Grafik ein paar Einbußen hinnehmen, die der schlechteren Bildschirmauflösung des 3DS geschuldet sind. Da das Spiel in beiden Versionen fast ausschließlich auf dem Touchscreen stattfindet, sieht die Wii-U-Version etwas hübscher aus. Dessen ungeachtet bietet *Severed* allen Metroidvania-Fans viele skurrile Welten und Monster, anspruchsvolle Boss-Kämpfe, knifflige Rätsel und vor allem eins: Unzählige abgetrennte Körperteile

Johannes Gehrling

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Drinkbox Studios
Termin:	22. September 2016
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	8

Mit Hilfe von abgetrennten Körperteilen besiegter Monster und Innereien könnt ihr Sasha und ihre Ausrüstung auf vielfältige Art und Weise verbessern.



Auch auf dem 3DS macht *Severed* eine gute Figur, die düstere und beklemmende Stimmung kommt auch auf dem kleinen Bildschirm sehr überzeugend rüber.

In den zahlreichen Bosskämpfen bekommt ihr es mit ziemlich schrägen Widersachern zu tun. Der fette Panzer hier ist vergleichsweise noch recht harmlos.

Trotz Nonstop-Action bleibt das Spektakel meist kontrollierbar und relativ übersichtlich. Diese Designhürde meistern nur wenige Spiel in dem Genre.

NOITU LOVE: DEVOLUTION

Wii U/3DS So lieben wir das: Schicke Retro-Optik trifft auf modernes Action-Gameplay!

Eine kurzweilige Action-Spielmechanik, spektakuläre Bossfights und eine knallbunte knuffige Optik – hierdurch zeichnen sich Perlen der 90er-Jahre-Action wie *Gunstar Heroes* oder *Metal Slug* aus. Und *Noitu Love*, das diese bewährten Zutaten mit aktueller Technik vermischt – vor allem hinsichtlich der Steuerung. Während ihr eure Spielfigur mit dem Stick oder Kreuz lenkt und mit dem L-Trigger springt, führt ihr Attacken mittels Stylus auf dem Touchpad aus. Zudem markiert ihr so Gegner, greift Haken oder führt durch Wischen verschiedene Spezialattacken aus. In der Praxis resultiert das in wilder, dennoch in der Regel kontrollierbarer (und kombinierbarer) Action, die dem Spieler durchaus Können abverlangt. Highlights sind die häufigen und witzig inszenierten Bosskämpfe, in denen ihr das Move-Repertoire eurer Spielfigur geschickt einsetzen müsst. Die spaßige Spielmechanik wird von der genialen Präsentation im ultra-charmanten 16-Bit-Look gekrönt. Klare Kaufempfehlung für Retro-Fans.

Thomas Eder

Genre:	Action
Entwickler:	Konjak
Termin:	22. September 2016
Preis:	8,99 Euro
WERTUNG	8

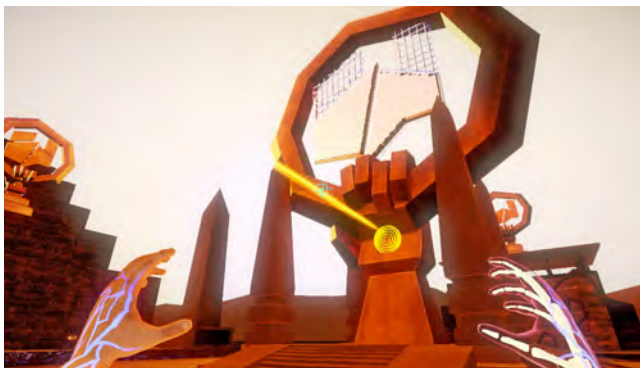
SOUL AXIOM

Wii U Schlicht und stilvoll reicht nicht immer – manchmal darf's auch mehr Gameplay sein.

Auf den ersten Blick sieht *Soul Axiom* wie ein Ego-Shooter aus, erinnert dann eher an ein Adventure, bis es sich schlussendlich als Puzzler entpuppt. Komplett ahnungslos startet man ins Geschehen – erst im Lauf des Spiels erschließt sich dem Spieler die Handlung, die wir natürlich nicht verraten werden. Die Atmosphäre dabei ist angenehm mysteriös, wirklich packen konnte sie uns jedoch nicht. Ebenso wenig das Gameplay, das überwiegend daraus besteht, dass der Spieler seine Hände unterschiedlich einsetzen kann, um seine Umgebung zu verändern: Mit der einen Hand lässt er beispielsweise eine störende Wand verschwinden, mit der anderen wiederum lässt er eine Mauer erscheinen, um über diese hinwegzugehen. Eine nette Idee, die sich so durch verschiedene, teils in schöne Umgebungen gehüllte Rätsel im weiteren Spielverlauf fortsetzt, wobei auf Dauer aber Abwechslung und Tiefgang fehlen. Dafür punktet *Soul Axiom* mit seinem interessanten Stil sowie der ordentlichen Technik.

Thomas Eder

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Wales Interactive
Termin:	29. September 2016
Preis:	14.99 Euro
WERTUNG	6



In den Rätseln kommen die unterschiedlichen Fähigkeiten der beiden Hände zum Einsatz. Eine durchaus schöne Idee, die aber nicht ganz zu Ende gedacht wurde.

Die verschiedenen Umgebungen sind schlicht und teils recht stilvoll gestaltet. Spielerisch ist der Titel dadurch aber leider nicht besonders abwechslungsreich.

Auch wenn die Umgebungsgrafik in 3D gestaltet wurde, haben die Figuren nichts von ihrem Look und somit auch von ihrem Charme aus den 80ern eingebüßt.

RIVER CITY: TOKYO RUMBLE

3DS Die Frisur gegelt, Schuluniform angezogen und dann böse in die Kamera geguckt: Eines der ältesten Beat 'em Ups aus Japan sorgt nun auch auf deutschen Handhelds für dicke Nasen.

Erinnern sich die älteren Leser unter euch vielleicht noch an das spezielle 3er-Modul, welches dem NES einstmals beilag? Auf dieser Spielkassette befand sich neben *Super Mario Bros.* und *Tetris* auch ein spaßiges Fußballspiel namens *Nintendo World Cup*. Was damals wie heute wohl nur wenige wissen: dies war keine Neuentwicklung von Nintendo selbst, sondern basierte auf der *Kunio-Kun*-Serie, welche sich in Japan auch heute noch großer Beliebtheit erfreut. Großgeworden ist die Reihe aber nicht mit dem Fußball, sondern mit der Faust. *Kunio-Kun*, oftmals auch bekannt unter den Titeln *Renegade* oder *River City*, war seit jeher ein klassisches Beat 'em Up im Stil eines *Double Dragon*. Nun haben westliche Spieler mit *River City: Tokyo Rumble* die Gelegenheit, Geschichte nachzuholen.

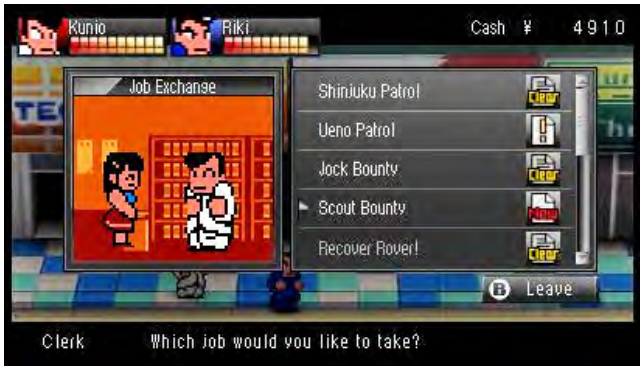
Das Gesetz der Straße

Schulnoten bedeuten Kunio nicht viel. Viel wichtiger ist es ihm stattdessen, seinen Freunden jederzeit aus der Patsche zu helfen, wenn diese Prügel von der rivalisierenden Gang kassieren. Als Kunio das mitkriegt, marschiert er sofort los, um selbst ein paar Ogerschellen zu verteilen. Unwissend, dass sich die Kreise bis hin zur japanischen Mafia ziehen, welche kurz davor steht, ganz Tokio in ihre Gewalt zu bekommen. Zu Beginn seiner Prügeltour verfügt Kunio zwar noch nicht über allzu viele Kampftechniken, jeder besiegte Halunke hinterlässt aber Geld, das ihr anschließend ausgeben dürft. Schnellrestaurants liefern so zur Auffrischung benötigtes Essen, Karate-Schulen bringen euch im Schnellkurs die nötigen Handkanten bei. Die Komplexität steigt dabei sehr sanft an und erreicht nie die Höhen eines richtigen Fighting Games, was *River City: Tokyo Rumble* aber sehr zugute kommt. Den Hang zur Tradition beweist das Spiel nicht nur auf seiner spielerischen Seite. Auch optisch wirken sämtliche Figuren und Charaktere immer noch genau so, als wären sie gerade erst aus dem NES hinein in den 3DS geklettert. Ebenfalls wurde davon abgesehen, *River City: Tokyo Rumble* zu sehr an das westliche Publikum anzupassen. Zwar wurden alle Texte in die englische Sprache übersetzt, die einzelnen Stadtviertel und die Namen der diversen Geschäfte hat man jedoch im japanischen Original belassen. Ihr bewegt euch also kreuz und quer durch die verschiedensten Lokalitäten von Tokio und vertrimmt dort jede Menge Punks, Bodyguards und was sonst noch so vor eure geballte Faust gerät.

Viel fürs Geld

Stellt euch der Großteil der Gegner dabei vor keine knifflige Herausforderung, müsst ihr bei manchen Bossen etwas Strategie walten lassen. An einer Stelle müsst ihr etwa diverse Motorradfahrer erst von ihrem fahrenden Bike treten, ehe ihr für rote Ohren sorgen dürft. Der hohe Preis von knapp 30 Euro mag angesichts der alten Retro-Grafik vielleicht als zu teuer empfunden werden. Hier ist es aber wichtig zu wissen, dass *River City: Tokyo Rumble* in Japan und den USA als Retail-Titel veröffentlicht worden ist und es sich demnach um ein vollwertiges Spiel handelt. **Marco Cabibbo**

Genre:	Beat 'em Up
Entwickler:	Million Corp.
Termin:	29. September 2016
Preis:	29,99 Euro
WERTUNG	8



Ohne Moos ist nicht viel los: Sofern ihr mal richtig viel Geld braucht, sollte ein Aushilfsjob in Erwägung gezogen werden. Natürlich wird auch dort fleißig gekloppt.

Im Spielverlauf ergibt sich nach und nach die Möglichkeit, eure Kumpels anzuheuern. Diesen könnt ihr in kommenden Schlägereien simple Befehle erteilen.

Extravagante Bosse, deren Angriffsmuster es zu analysieren gilt, dürfen auch im zweiten Teil nicht fehlen. Sie sind ganz klar eine der Stärken des Spiels.

Nicht ganz so durchdacht: Auch mitten im Kampf ploppen gerne mal Textkästen auf. Unschön für jene, die die etwas hanebüchene Story verfolgen wollen.

AZURE STRIKER GUNVOLT 2

3DS Die elektrisierende Fortsetzung des 3DS-Überraschungshits ist eingetroffen und hat kurzerhand die Redaktion lahmgelegt!

Der Schrecken rund um *Mighty No. 9* hat auch Monate später noch nichts von seiner Wirkung verloren. Was als geistiger und qualitativ gleichwertiger Nachfolger zu *Mega Man* angekündigt wurde, verkam nach endlosen Verschiebungen zu nicht viel mehr als einem unterdurchschnittlichen Plattformer. Welch Ironie, dass mit *Azure Striker Gunvolt* schon längst ein besseres Spiel im selben Genre erhältlich war. Offensichtlich war dem Titel Erfolg gegönnt, denn jetzt wurde eine Fortsetzung veröffentlicht, ebenfalls auf dem 3DS.

Weiß ist das neue Blond

Azure Striker Gunvolt 2 setzt direkt an seinen Vorgänger an, lässt also keinen undefinierten Zeitraum verstreichen. Der Konflikt des blonden Hauptcharakters Gunvolt und seiner Rebellengruppe mit der omnipräsenten Organisation Eden steht also immer noch im Mittelpunkt. Auch Gunvolts spezielle Fertigkeit ist weitgehend unverändert geblieben. Sobald ihr einen Gegner mit eurer Pistole getroffen habt, könnt ihr in einem gewissen Radius Stromstöße von euch geben. Bis zu drei auf einmal können es sein, weshalb sich diese Art der Feindesbekämpfung langfristig bezahlt macht. Spielerisch ist die Mechanik zudem sehr eigenständig und eine Abwechslung zu dem, was im Run&Shoot-Genre sonst so geboten wird. Gunvolts Kontrahent und Gegenspieler Copen ist für den zweiten Teil übrigens auf die spielbare Seite gewechselt und bietet euch seine Dienste in Form einer zweiten Kampagne an. Im Gegensatz zu Gunvolt kann er zwar immer nur einen Gegner ins Visier nehmen, doch kompensiert er dies durch eine hochgradige Mobilität und einen Haufen an Extrawaffen. Diese Sonderfähigkeiten spiegeln sich auch direkt im Leveldesign wider. Rund die Hälfte jeder einzelnen Kampagne ist komplett auf den jeweiligen Helden zugeschnitten, erst danach nehmen Gunvolt und Copen das gleiche Ziel ins Visier. Was das Gameplay anbelangt, befindet sich *Azure Striker Gunvolt 2* also an einem sicheren Ufer. Nicht so standfest sieht es dafür bei der Hintergrundstory des Spiels aus. Sowohl der Plot an sich als auch die Dialoge selbst sind allenfalls Mittelmaß. Recht vorhersehbar und mit im besten Fall passabel geschriebenen Dialogen versehen, dürfte die Story wohl das letzte sein, was euch bei *Azure Striker Gunvolt 2* öfters an den 3DS locken wird. Macht aber nix, denn dafür ist ja das ausgesprochen kurzweilige Gameplay da, wo es auch nach dem zehnten Durchgang immer noch Möglichkeiten zur Verbesserung gibt. Doch selbst Spieler ohne Hang zum Perfektionismus werden durchaus Gefallen an *Azure Striker Gunvolt 2* finden. Selbst wenn sie sich einfach nur vom schockierenden *Mighty No. 9* erholen müssen.

Marco Cabibbo

Genre:	Action
Entwickler:	Inti Creates
Termin:	29. September 2016
Preis:	12,99 Euro
WERTUNG	8

Die schon im ersten Teil herausragende Spielmechanik macht auch im zweiten Teil viel Spaß. Was in diesen runden Radius gerät, wird geröstet.

Die eher seichte Story des Spiels wird hin und wieder in kleinen Zwischensequenzen weitergesponnen. Macht aber nix, denn niedlich ist sie auf jeden Fall.

Über die leicht trostlos wirkende Optik braucht ihr euch nicht zu wundern: Die Originalversion des Spiels erschien in Japan bereits vor knapp fünf Jahren.

NINJA USAGIMARU

3DS Und jetzt nochmal aus Platzgründen: *Ninja Usagimaru – The Mysterious Karakuri Castle*.

Wenn die Freunde in der Not sind, packt man geschwind seine sieben Sachen und bricht auf zur Rettungsaktion. Leider ist das bei Usagimaru selbst nicht so einfach, denn er ist kein Tausendsassa: Der niedliche Fuchsjunge kann springen, kriechen, Blöcke verschieben und mit seinem Kunai-Messer angreifen. Im Mittelpunkt stehen aber nicht kämpferische Auseinandersetzungen. Stattdessen muss Usagimaru Kombinations- und Schalterrätsel lösen, um alle Freunde befreien zu können. Hierfür müssen aber zunächst Vorkehrungen getroffen werden. Springt ihr nämlich auf einen Knopf, löst so die Fesseln und euer Kumpan landet daraufhin im Sichtfeld eines Gegners, war es das mit dieser Mission. Es kommt also nicht immer auf das Wie, sondern vor allem auch auf das Wann an. Genretypisch bietet das Spiel einen sanften Einstieg, wird dann aber recht schnell sehr knifflig. Nur geduldige Spieler, die auch unter Zeitdruck Rätselnüsse knacken können, werden alle 60 Levels meistern. **Marco Cabibbo**

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Arc System Works
Termin:	29. September 2016
Preis:	5,99 Euro
WERTUNG	7

QUEST OF DUNGEONS

Wii U/3DS Warum wollen alle Helden immer nur ins Verlies? Ach ja, Monster und Schätze!

Die Flut an Old-School-Rollenspiel im Pixel-Look reißt einfach nicht ab. Mittlerweile ist das Genre dermaßen ausgereizt, dass man hin und wieder auftauchende Perlen leicht übersieht. Das bereits vor über zwei Jahren auf PC veröffentlichte *Quest of Dungeons* hat die lange Bewährungsprobe überstanden und steht nun auch Besitzern einer Wii U oder eines 3DS zur Verfügung. Zu Beginn des Spiels werdet ihr als einer von vier verschiedenen Helden in einen Dungeon geworfen und müsst von dort das Tageslicht wieder zurückholen. Wirklich hell ist es in dem Verlies aber nicht, so dass ihr nie wisst, was sich im nächsten zufallsgenerierten Raum befindet. Genügend Zeit zum Planen habt ihr aber immer: Nur wenn ihr euch ein Feld nach vorne bewegt, rühren sich auch Gegner vom Fleck. Der nächste Schritt will stets wohlüberlegt sein, denn fällt ihr den Klingen der Monster zum Opfer, ist sämtlicher Fortschritt dahin und ihr müsst das Abenteuer neu beginnen. Dank des prima Gameplays ist Motivation aber garantiert. **Marco Cabibbo**

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Upfall Studios
Termin:	29. September 2016
Preis:	8,99 Euro
WERTUNG	8

Bevor ihr die erste Stufe nach unten betretet, muss ein Charakter ausgewählt werden. Zur Auswahl stehen dabei Krieger, Zauberer, Assassine und Schamane.

Solange ihr keinen Knopf drückt, ist dieser Minotaurus harmlos. Setzt ihr aber zum Schlag an, werdet ihr mit Gegenwehr rechnen müssen. Überlegt es euch also gut.

Nein, ihr seid nicht dieser frostige Riese da in der Mitte. Euer Alter Ego steht ganz unten am Bildrand und bereut wohl gerade, heute Morgen aufgestanden zu sein.

Neben den coolen Bosskämpfen überzeugt vor allem die stilistische Ausführung des Spiels. Diese Szene ist nur eine vielen, die ausgedruckt an die Wand gehören.

JOTUN: VALHALLA EDITION

Wii U Wenn der Boss-Rush-Modus ein Gemälde wäre, käme dabei *Jotun* raus.

Für den PC ist das Indie-Action-RPG *Jotun* bereits seit einiger Zeit erhältlich, nun dürfen auch Konsolenbarbaren mit der *Valhalla Edition* die Axt wetzen. Der Weg ins nordische Himmelreich ist dabei aber noch genauso beschwerlich wie eh und je. In Form der ruhmlos gefallenen Kriegerin Thora müsst ihr euch aus den höllischen Gefilden von Ginnungagap einen Weg freikämpfen und auf eurem Weg verschiedenste Prüfungen meistern. Die Standardkämpfe gegen Steinriesen und Zwergenhorden öden durch ihre Monotonie dabei schnell an, da sie auch taktisch nicht viel Gehirnschmalz von euch verlangen. Deutlich gefälliger hingegen sind die toll in Szene gesetzten Duelle gegen die Götterbosse selbst, welche an eine Mischung aus *Dark Souls* und *Shadow of the Colossus* erinnern. Schade, dass die mythisch angehauchte Story bis zum Schluss auf der Strecke bleibt und nicht ansatzweise an das äußerst hübsche Design des Spiels herankommt. Die Zwischensequenzen können sich nämlich definitiv sehen lassen.

Marco Cabibbo

Genre:	Action-Rollenspiel
Entwickler:	Thunder Lotus Games
Termin:	22. September 2016
Preis:	5,99 Euro
WERTUNG	6

STEAMWORLD HEIST

Wii U Mit Roboter-Piraten durchs Welltall brettern? Ein großer Spaß für Rundentaktiker!

Allein für diese Idee muss man die Entwickler kräftig loben: In *Steamworld Heist* übernehmen wir das Kommando einer abgefahrenen Roboter-Piraten-Truppe, mit der wir auf einem rostigen Kahn durchs All schippern und feindliche Schiffe kapern! Besonders cool: Zur Abwechslung bekommen wir hier mal kein Jump & Run, sondern handfeste Rundentaktik vorgesetzt, die komplett aus einer schicken 2D-Ansicht gespielt wird. Wir ziehen unsere Einheiten also Runde um Runde vor, lassen sie hinter Fässern und Objekten Deckung suchen, geben gezielte Schüsse auf die feindlichen Roboter ab. Der Clou: Es gibt keine Feuer-Automatik, stattdessen müssen wir „von Hand“ zielen und die Geschosse geschickt an der Umgebung abprallen lassen, um die verschanzten Gegner zu besiegen. Tipp: *Steamworld Heist* ist für 25 Euro auch als Disc-Version erhältlich! Neben dem Hauptspiel ist darauf auch der gelungene geistige Vorgänger *Steamworld Dig* sowie der 5 Euro teure *Outsider*-DLC enthalten, der *Steamworld Heist* um einen neuen spielbaren Charakter und ein paar kurze Missionen erweitert.

Felix Schütz

Genre:	Strategie
Entwickler:	Image & Form
Termin:	30. September 2016
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	8

Bunte Linien zeigen unseren Bewegungsradius an, Schildsymbole markieren überlebenswichtige Deckung. Das erinnert stark an den Taktik-Klassiker *XCOM*!

Schüsse werden nicht automatisch berechnet. Wir müssen stattdessen die Waffen unserer Roboter-Crew „von Hand“ ausrichten und versuchen, den Gegner zu treffen.

DAS PFLICHTMAGAZIN

Das perfekte Sonderheft für alle Pokémon-GO-Spieler –

FÜR POKÉMON-TRAINER!

mit Guides zu sämtlichen Aspekten des Smartphone-Hits!

- Hilfreiche Grundlagen-Tipps für Einsteiger
- Grandiose Ratgeber für Fortgeschrittene
- Umfangreiches Pokémon-Kompendium
- Spannende Specials rund um Pokémon
- Mit exklusiver Spickzettel-Beilage

AUCH DIGITAL ERHÄLTLICH!

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

Available on kindle fire

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE“ suchen.

Pixelkunst in Perfektion – wir blicken zurück auf die wohl beliebteste Spieleserie aus dem Hause SNK, beleuchten die Highlights der Reihe und dokumentieren ihren Niedergang.

Metal Slug ist nicht nur der Name der Serie, sondern gleichzeitig auch die Bezeichnung für den kleinen Mini-Panzer, in dem ihr ab und zu Platz nehmen könnt. Der bietet euch nicht nur Schutz, sondern auch Feuerkraft.

Zu Beginn des Zeitalters der Computerspiele stellten sie so ziemlich die einzige Möglichkeit dar, um interaktive Bewegung auf den Bildschirm zu kriegen: Pixel. Winzige Bildelemente einer digitalen Rastergrafik, welche im Zusammenspiel ganze Figuren formen und ihnen virtuelles Leben einhauchen.

Anfangs reichte das für nicht viel mehr als eine Alien-Armada aus *Space Invaders*, später entstanden auf diesem Weg ikonische Symbole wie Marios rot-weiße Klempnermütze oder der blaue Roboter Mega Man, wie er zum Sprung ansetzt. Langsam, aber sicher ging es mit der Pixel-Optik in den 90er-Jahren aber bergab. 3D-Grafiken setzten zum Siegeszug an und verbannten die jetzt so altmodisch wirkenden Pixel zunächst auf die Handhelds und kurz darauf aus dem Fokus der Öffentlichkeit. Einige Entwickler weigerten sich allerdings, den nächsten technischen Schritt zu gehen und erkannten, dass es mit den Pixeln längst noch nicht vorbei war. Vor allem der japanische Entwickler SNK, bis dato vor allem für seine technisch starke Neo-Geo-Heimkonsole samt diverser Prügelspielserien bekannt, entschied sich gar für einen besonders tollkühnen Plan. Unter Aufbringung all seiner Erfahrungen in puncto Pixeloptik und 2D-Grafik veröffentlichte das Unternehmen im Jahr 1996 das Sidescroll-Shoot 'em Up *Metal Slug*. Sowohl auf dem Neo Geo Multi Video System (MVS) in Spielhallen und Wohnzimmern als auch auf dem CD-basierten Nachfolgemodell Neo Geo CD.

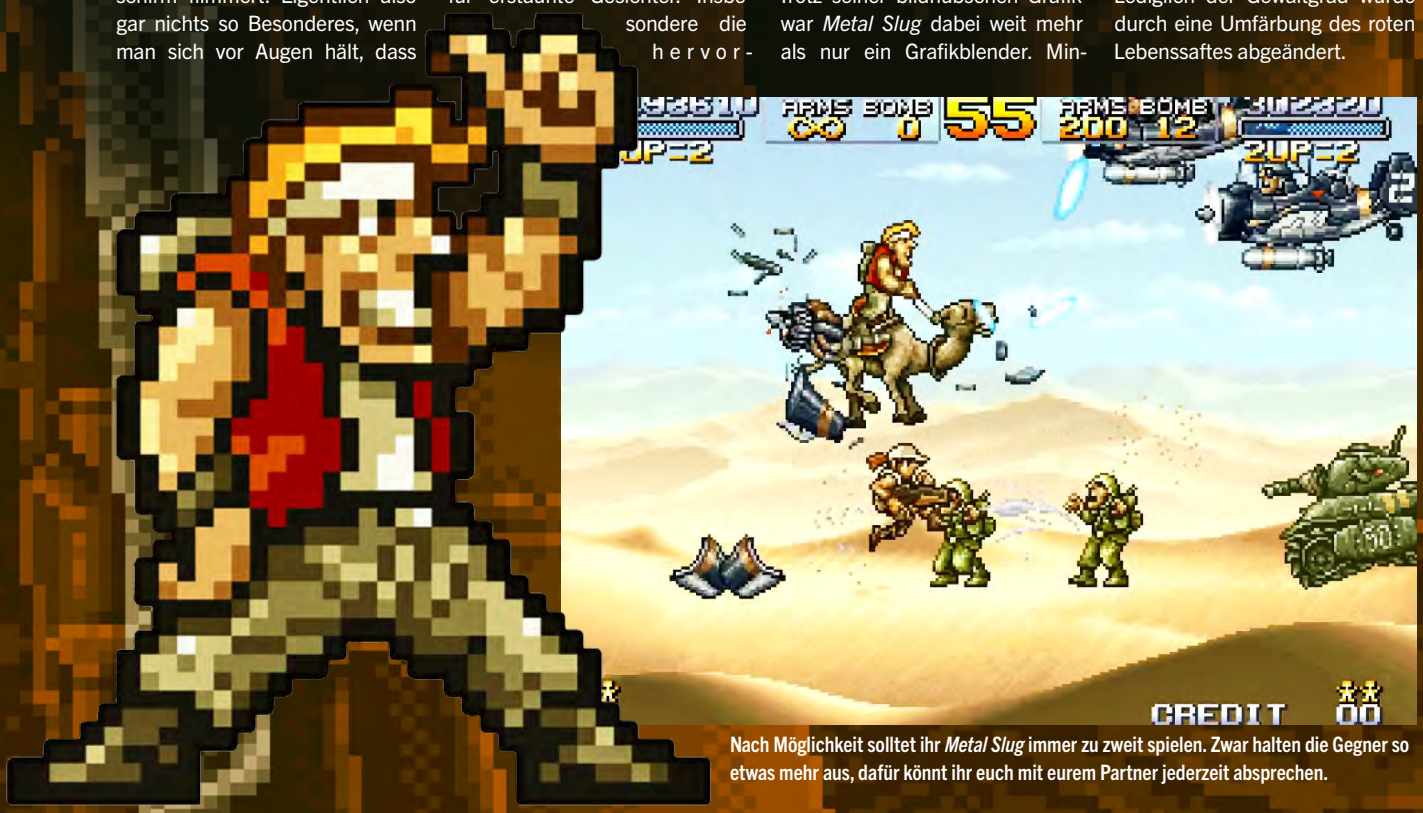
Am Ende jeder Stage wartet ein Boss auf euch. Um diesen zu besiegen, müsst ihr oftmals einen bestimmten Punkt unter Feuer nehmen und gleichzeitig seinen diversen Attacken ausweichen.

Peinlicher Ausrutscher: *Metal Slug 3D* ist kein spielerischer Totalausfall, kam aber in jeglicher Hinsicht nicht an den Charme der Hauptserie heran. Zudem ist das Spiel optisch bedeutend schlechter gealtert als beispielsweise das erste *Metal Slug*.

Die erste Offensive

Damals wie heute lässt sich das Spielprinzip von *Metal Slug* kinderleicht erklären. Als Elitekämpfer müsst ihr euch mit eurer Pistole von links nach rechts durch eine Legion von feindlichen Soldaten ballern und am Ende des Levels einen riesigen Endboss zu Fall bringen. Ist das geschafft, folgt der nächste von insgesamt fünf Levels, bis schlussendlich der Abspann über den Bildschirm flimmert. Eigentlich also gar nichts so Besonderes, wenn man sich vor Augen hält, dass dieses Genre schon seit dem NES von Dauerpräsenz gezeichnet ist. Was *Metal Slug* aber schon vor dem ersten Münzeinwurf in den Automaten so faszinierend machte, war die ungemein detaillierte Grafik des Spiels. Wer bis zu diesem Zeitpunkt nur Spiele vom Super Nintendo oder Mega Drive kannte, erlebte fast sogar etwas wie einen gefühlten Generationswechsel. So etwa sorgten nicht nur die detaillierten Hintergründe für erstaunte Gesichter. Insbesondere die hervorragend animierten und mit einer Vielzahl von Animationen ausgestatteten Sprites der Figuren und Fahrzeuge waren im Jahr 1996 das Nonplusultra auf dem 2D-Markt. Ob eure Spielfigur mit niedlichen Animationen ihre Pistole nachlädt bzw. in einer kalten Region das Bibbern anfängt oder ob ein gigantischer Panzer lautstark in seine Einzelteile zerbirst: Bei *Metal Slug* war einfach immer etwas auf dem Bildschirm los. Trotz seiner bildhübschen Grafik war *Metal Slug* dabei weit mehr als nur ein Grafikblender. Mindestens ebenso einnehmend war das unkomplizierte, allerdings auch sehr fordernde Gameplay. Ähnlich wie in anderen Titeln des Genres genügte schon ein feindlicher Treffer, um euch eines der begehrten Extraleben abzuziehen. Auf Tuchfühlung mit dem Feind gehen durfte man aber so lange, bis dieser selbst sein Messer zog oder einen anderweitigen Nahkampfangriff ausführte.

Die eigene Ausrüstung beschränkte sich dabei auf nicht viel mehr als eine Standard-Handgun sowie zehn Stielhandgranaten. Weitaus mehr Feuerkraft konntet ihr euch durch temporäre Extrawaffen wie Raketenwerfer, Laserkanonen oder Schrotflinten aneignen, wodurch feindliche Panzer und Hubschrauber einiges an Schrecken einbüßten. Trotz seines Comic-Charmes und der lustigen Animationen ging *Metal Slug* dabei ganz schön derbe zur Sache. Nicht nur wurde ein wenig rotes Pixelblut vergossen, auch die feindliche Fraktion rund um General Morden erinnerte eklatant an eine parodistische Mischung aus Saddam Hussein, die Nationalsozialisten und Soldaten aus dem 1. Weltkrieg. Eine Zensur in diesem Bereich musste *Metal Slug* kurioserweise nie befürchten. Lediglich der Gewaltgrad wurde durch eine Umfärbung des roten Lebenssaftes abgeändert.



Nach Möglichkeit solltet ihr *Metal Slug* immer zu zweit spielen. Zwar halten die Gegner so etwas mehr aus, dafür könnt ihr euch mit eurem Partner jederzeit absprechen.

The War Goes On

Auch wenn sich die totale Begeisterung bei der damaligen Presse noch nicht zeigen wollte – unter anderem wegen der technisch leicht unterlegenen Playstation-Umsetzung ein Jahr später –, hielt SNK an *Metal Slug* fest. In den Spielhallen erwies sich das militärische Cartoon-Geballer nämlich als echter Dauerbrenner und ließ schnell viele Fans nach mehr schreien. Dem Motto folgend „Was Erfolg hat, wird gemolken", erschienen in den darauffolgenden Jahren diverse Fortsetzungen und Spin-offs.

Das Spielprinzip blieb dabei zum größten Teil unangetastet und wurde stattdessen mit vielen neuen Elementen und frischen Inhalten angereichert. Schon beim zweiten Teil gesellten sich mit Eri und Fio zwei neue Charaktere zum bereits vorhandenen Duo Marco und Tarma hinzu. Das hatte zwar keine spielerischen Auswirkungen, sorgte aber immerhin bei gepflegten Koop-Partien für etwas Abwechslung. Erst beim sechsten Teil (2006) kamen individuelle Fertigkeiten hinzu. Marco etwa konnte besser mit der normalen Handgun umgehen, Fio startet stets mit einem Maschinengewehr ins Gefecht. Auch das Angebot an fahrbaren Vehikeln, darunter auch der titelgebende Metal-Slug-Panzer, wurde immer weiter aufgestockt. Neben klar militärisch inspirierter Kriegsmaschinerie durfte man sogar in einem kleinen Trabbi oder auf einem Kamel mit Laserkanonen Platz nehmen.

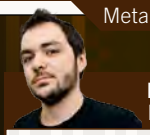
Wenn es so sehr kracht wie hier, müsst ihr penibel auf feindliche Geschosse achten. Bärtige Gefangene (oben) überreichen euch nach ihrer Rettung Bonuswaffen.

Taktischer Rückzug

Einer treuen Fan-Community zum Trotz stand es um die Jahrtausendwende herum nicht sehr gut um SNK und die Firma musste sich internen Neustrukturierungen unterziehen. Das brachte Probleme mit sich, die nicht spurlos an der Serie vorbeigingen. *Metal Slug 4* und *5* blieben qualitativ deutlich hinter den ersten drei Teilen zurück und ein für die PS2 entwickeltes *Metal Slug* mit 3D-Grafik ließ sämtlichen Charme der Vorlage vermissen. Wie viele andere Publisher aus Japan auch wandte sich SNK nun vermehrt dem Mobile-Markt zu und veröffentlichte mehrere Spin-offs auf Handy-Plattformen oder brachte Compilations heraus. Bei einigen davon handelte es sich um reine Umsetzungen der eigentlichen Hauptserie, die letzten beiden Titel *Metal Slug Defense* und *Metal Slug Attack* aber waren nicht viel mehr als stilistisch angepasste *Tower Defense*-Klone. Mit der kurzweiligen Koop-Action, die *Metal Slug* einst ausmachte, hatten diese Ableger aber kaum noch etwas zu tun. Der einstige Stellenwert von *Metal Slug* ist heutzutage leider nicht mehr so leicht zu erkennen. Seit einigen Jahren boomt der Pixel-Look dank diverser Indie-Games wieder und Retro-Optik als Stilmittel ist in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Dass sich *Metal Slug* einst mutig dem 3D-Trend widersetzte und so etwas wie ein Kleinod in der Welt der Pixel darstellte, wissen heute nur noch wenige. Warten wir ab, ob SNK *Metal Slug* bald wieder aufs Schlachtfeld schickt.

Marco Cabibbo

Zu Beginn der Reihe bekämpft ihr hauptsächlich militärische Fraktionen. Im Laufe der Reihe kommen aber auch Zombies, Aliens und religiöse Fanatiker hinzu.



MEINUNG
Marco Cabibbo

„Heavy Machine Gun! *Metal Slug* kann ich einfach immer zocken."

Trotz gut aufgeteilter Konsolenlager im Freundeskreis kam ich bis zur Jahrtausendwende nie in den Genuss, Neo-Geo-Titel daheim auszuprobieren. Erst im Italienurlaub lernte ich *Metal Slug* am Automaten kennen und lieben, tausender eingeworfener Lira zum Trotz. Bis heute habe ich keine einzige Minute davon bereut, denn so schwierig *Metal Slug* auch sein mag, ist es mindestens genauso kurzweilig. Vor allem der dritte Teil hat es mir nach all den Jahren immer noch sehr angetan (Gruß an Aki). Von den aktuelleren Vertretern der Serie entferne ich mich allerdings, denn die haben mit dem Zeitgeist der Reihe nicht mehr viel gemeinsam. Nachdem SNK jüngst *King of Fighters* wieder aus der Versenkung geholt hat, gelingt ihnen das hoffentlich auch mit *Metal Slug*. Ich würde es definitiv sehr begrüßen.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

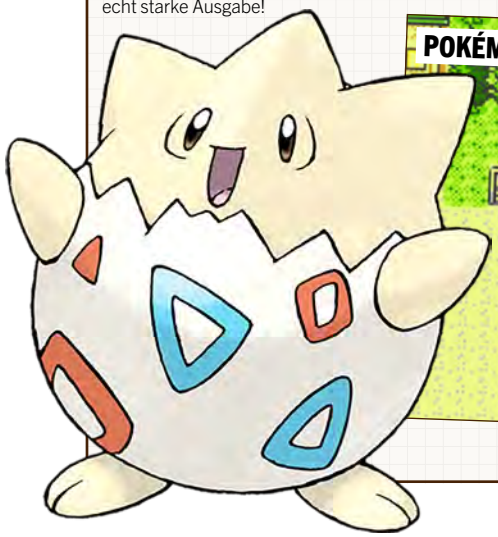
DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

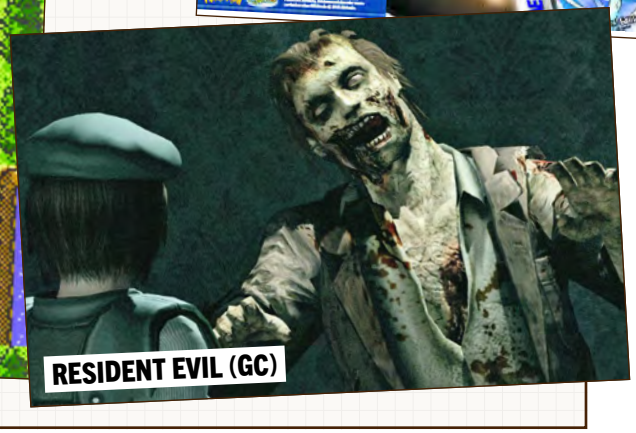
AUSGABE 11/2001

Jetzt aber: Nachdem in der letzten Ausgabe erste Gamecube-Appetithappen anlässlich des Japan-Launches im Heft Platz fanden, gab es diesmal in Form einer Sonderbeilage den Nachschlag – und zwar in Form von Tests zu *Luigi's Mansion*, *Super Monkey Ball* und *Wave Race: Blue Storm*, die alle drei ziemlich gut wegkamen. Aber auch im Hauptheft war genug geboten. Schon in den News verzückten unter anderem erste Bilder zu *Resident Evil Gaiden* für den GBC; schade nur, dass das fertige Spiel deutlich weniger gut gefiel. Im Vorschaubereich begeisterte hingegen das hochklassige Remake des ersten Teils für den Gamecube, musste sich aber den Platz mit *Crazy Taxi*, *All-Star Baseball 2002* sowie einer Handvoll GBA-Titeln teilen. Im Testteil gab es gleich ein paar Nintendo-Highlights zu finden: *Mario Party 3*, *Wario Land 4*, *Gradius Advance*, *Lady Sia* und mehr sorgten für jede Menge Spielspaß auf N64 und GBA. Das wichtigste Spiel der Ausgabe war allerdings dem altehrwürdigen GBC vorbehalten – *Pokémon Crystal* wischte mit sagenhaften 94 Prozentpunkten alles weg! Mit satten 90 Prozentpunkten, aber nur einer winzigen Testspalte, wurde *Lufia: The Legend Returns* – ebenfalls für den GBC – leider stark unter Wert verkauft. Aber auch sonst gab es Berichte zu jeder Menge Spielen oberhalb der 80-Prozent-Marke zu lesen – eine echt starke Ausgabe!

RESIDENT EVIL GAIDEN (GBC)

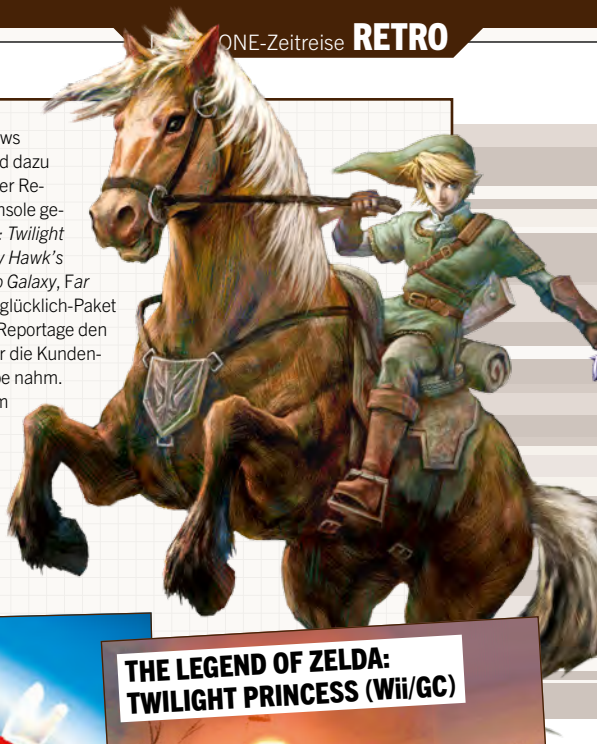


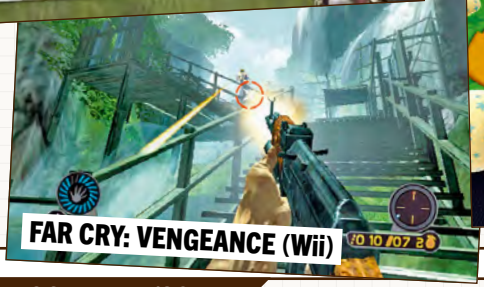
POKÉMON CRYSTAL (GBC)


RESIDENT EVIL (GC)

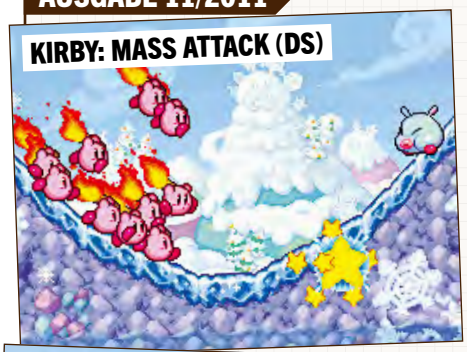
AUSGABE 11/2006

Die Wii kommt am 8. Dezember – diese spannende News beherrschte diese Ausgabe der N-ZONE – und passend dazu gab es jede Menge Infos zum nahenden Launch. In einer Reportage wurden die verschiedenen Funktionen der Konsole genau erklärt. Vorschau-Berichte zu *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, *Call of Duty 3*, *Marvel: Ultimate Alliance*, *Tony Hawk's Downhill Jam*, *Splinter Cell: Double Agent*, *Super Mario Galaxy*, *Far Cry: Vengeance* und *Red Steel* rundeten das Rundum-glücklich-Paket zur neuen Konsole ab. Zudem gab es in einer großen Reportage den zweiten Teil des N-ZONE-Service-Checks zu lesen, der die Kundenbetreuung der diversen Spielehersteller unter die Lupe nahm. Der Testbereich war auf Konsolen-Seite – noch – dem Gamecube vorbehalten. *Die Sims 2: Haustiere* und *Monster House* lockten aber wohl niemanden hinterm Ofen hervor. Der DS war mit fünf Spielen und nur einem echten Highlight – dem Importtest zu *Final Fantasy III* – aber nur unwesentlich besser vertreten. Ja, die Zeichen standen voll und ganz auf Generationenwechsel. Zum Glück stand er aber bereits kurz bevor!





AUSGABE 11/2011



Nur noch ein paar Mal schlafen, dann geht es ab in die Wolken: In einer großen Vorschau kurz vor dem Release und dem Test in der darauffolgenden Ausgabe nahmen wir *The Legend of Zelda: Skyward Sword* auf sechs Seiten unter die Lupe. Ebenfalls interessant: Eine Vorschau zu *Dragon Quest X* für Wii und Wii U. Das MMORPG hat es bis heute nicht zu uns geschafft und wurde vor Kurzem für NX angekündigt – mal sehen, ob wir diesmal mehr Glück haben. Weitere Vorschau-Berichte drehen sich um *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012*, *Rayman Origins*, *Super Mario 3D Land*, *Mario Kart 7*, *Mario Tennis 3DS*, *Luigi's Mansion 2*, *Super Pokémon Rumble*, *Fire Emblem 3DS*, *Monster Hunter 3G* und *Animal Crossing 3DS* – wie man sieht, handelte es sich bei vielen der Spielenamen noch um die Arbeitstitel. Während die Hitdichte hier hoch war, sah es bei den Tests nicht ganz so berauschend aus. Gute Spiele wie *Kirby: Mass Attack* und *Dragon Quest Monsters: Joker 2* trafen auf wenig berauschende Massenware wie *Go Vacation*, *Thor: God of Thunder* und *X-Men: Destiny*. Bei den Download-Tests schlich sich immerhin noch ein weiterer große Name ein: Das völlig kostenlose *The Legend of Zelda: Four Swords Anniversary Edition* begeisterte auf DSi und 3DS. Schade, dass *Tri Force Heroes* mit der Qualität dieses Mehrspieler-*Zeldas* nicht wirklich mithalten konnte!

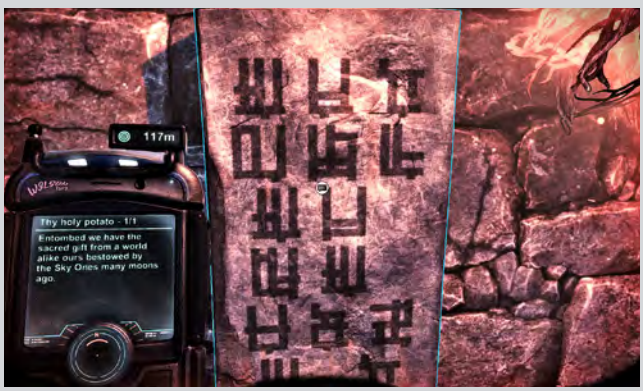
Spoiler-Warnung!

Das folgende Special geleitet euch tieeeef in die Materie rund um die Spiele *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *The Solus Project* sowie die *Zelda*- und *Dead Space*-Serie. Es reißt außerdem Titel wie das neue *Doom* und das alte *Eternal Darkness* leicht an. Zwar dürfte euch die Lektüre der nächsten Seiten diese Spiele kaum komplett versauen, wer die genannten Games allerdings völlig unbedarft zocken möchte, sollte beim Lesen Vorsicht walten lassen.

FIKTIONALE SPRACHEN IN GAMES

Warum Videospiele so viel Herzblut in die Erfindung eigener Sprachen stecken – und weshalb es sich für uns lohnt, diese zu erforschen!

The Elder Scrolls V: Skyrim – nach einem langen, beschwerlichen Weg hinauf auf den Gipfel des altehrwürdigen Hals der Welt, dem größten und wohl kältesten Berg in Himmelsrand, dringt plötzlich ein dumpfes, grollendes Rauschen an unsere halb abgefrorenen Ohren. Es ist der bedrohliche Klang riesiger, ledriger Flügel. Wir schauen uns kurz um, können im wilden Schneegestöber aber nichts erkennen – bis plötzlich ein gewaltiger Drache die dichten Wolken vor uns zerreißt, im Flug eine harte Kurve nimmt und dann überraschend sanft zur Landung ansetzt. Sowohl wir selbst als auch der schiffsgroße Lindwurm unterdrücken den ersten Reiz, sich gegenseitig mit Schwert und Krallen zu bearbeiten. Stattdessen geschieht etwas, womit wir nun gar nicht gerechnet hätten – das Monstrum stellt sich höflich vor. Und lädt uns zu einem Plausch ein. *Skyrims* Gespräche mit dem Drachen Paarthurnax (der mit Charles Martinet übrigens denselben Synchronsprecher hat wie Nintendos Mario – das wollten wir in der N-ZONE nur mal erwähnen) sind ein exzellentes Beispiel für das organische Einbringen einer Fan-



Für uns nur eine Kartoffel, für die Einwohner in *The Solus Project* ein heiliges Artefakt, das in einem eigenen Tempel bestattet wird – inklusive Alien-Grabinschrift.

Piktogramme sind auch für die Kommunikation in unserer realen Welt eine praktische, weil sprach- und kulturunabhängige Lösung.

tasiesprache in ein Videospiel. Die meiste Zeit über spricht Paarthurnax in der Gemeinsprache, hin und wieder rutscht ihm aber ein meist gegrummeltes „Krosis“ durch die Reißzähne. „Krosis“ ist Drachisch und … lässt sich nur schwer ins Deutsche übersetzen, was wahrscheinlich der Grund dafür ist, dass Paarthurnax dafür auf seine Muttersprache zurückgreift. Am ehesten kann man „Krosis“ interpretieren als „Ohne mich zu entschuldigen, ist es zu bedauern.“

Mut zur Lücke

Genau solche linguistischen Stolpersteine und Lücken im Vokabular sind aber letztendlich Merkmale einer hervorragend ausgearbeiteten fiktionalen Sprache! Nicht alle ihre Begriffe oder Sinnaussagen dürfen sich einfach so perfekt in eine andere Mundart übertragen lassen: Warum sollte es im Deutschen etwa die ideal übersetzte Bezeichnung eines uns unbekannten Alien-Energiesystems geben, obwohl es unsere technologischen Kenntnisse weit übersteigt? Warum sollte unsere Sprache einen Ausdruck für ein drachisches Feuerspei-Organ kennen, dessen biologischer Aufbau uns völlig fremd ist? Warum sollte ein Volk, in dessen Kultur nie die Seefahrt entwickelt wurde, ein Wort für „Schiff“ haben? Exakt diese Frage stellten sich zum Beispiel die *Game of Thrones*-Macher – an dieser Stelle wollen wir euch unser brandheißes Interview mit dem Spracherfinder der populären Fantasy-Serie höchstpersönlich ans Herz legen, ihr findet es im Anschluss an unsere Reportage. Die nomadischen Reiterstämme der Dothraki etwa kennen in *Game of Thrones* keine Boote, weswegen diese in ihrer Kultur einfach den Begriff „Hölzerne Pferde“ verwenden.

Der Verräter verrät viel

Exakt diese Details sind bei der Erfindung eines historisch geprägten Wortschatzes wichtig, denn nur dank ihnen wirkt eine fremde, exotische Sprache tatsächlich authentisch und dadurch spannend. Soll sich das realistisch anfühlen, empfiehlt sich statt einer platten Font-Übersetzung (also dem einfachen Austausch unserer gewohnten Buchstaben mit erdachten Zeichen) oft ein nur vages Annähern der beiden beteiligten Sprachen, weil diese immer ein Ergebnis der Kultur und Geschichte ihres Entstehungsortes sind. Ein Beispiel aus dem echten Leben gefällig? Kein Problem! Im Englischen gibt es ein Wort namens „punic“. Unter anderem ist der Begriff ein Synonym für „verräterisch“ und „heimtückisch“. Warum? Nun, von 218 bis 201 vor Christus kämpften die Römer gegen Karthago in einem gigantischen Konflikt im Mittelmeerraum, bekannt als „Der Zweite Punische Krieg“. Gewonnen haben ihn die Römer, die ihren einstigen Gegner im Lateinischen mit dem Wort „punicus“ verewigten. Als sich das Englische dann aus der germanischen Sprache entwickelte, wurde der Sinninhalt von „punic“ als „verräterisch“ gleich mit übernommen – und gilt nach wie vor. Man darf wohl davon ausgehen, dass die Bedeutung von „punic“ heute eine andere wäre, hätte Karthago damals Rom zerlegt. Hat es aber nicht.

Den Aliens sind wir egal

Warum sollte nun etwa eine außerirdische Sprache eine direkte Übersetzung zu unserem „punic“ und damit einem Stück Erdgeschichte kennen? Ergibt null Sinn und reißt einen schnell aus der Illusion einer fremden Spielwelt! Trotzdem greifen Gamedesigner immer gerne auf das System der Font-Übersetzung (basierend auf unserem lateinischen Alphabet) zurück, ohne dabei den vorhandenen Wortschatz zu modifizieren. Und warum? Weil es einfach ist! Schauen wir uns zum Beleg unserer Aussage einmal ein Prachtexemplar der Font-Übersetzer an. Wir benötigen dafür idealerweise eine Triple-A-Spielserie mit etlichen Ablegern, einer eigens erdachten Hintergrundwelt und einem gewaltigen Fokus auf Zeichen, Symbolen und Visionen. Hmmmm …

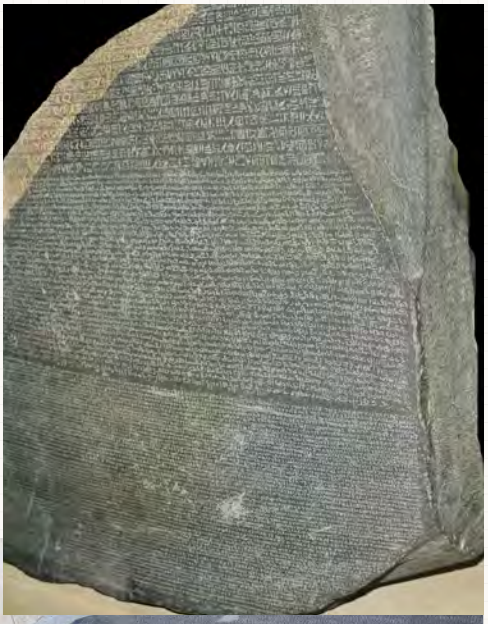
Rassistische Körperfresser

„Kein Problem!“, brüllt *Dead Space* und springt gerne für uns auf den Präsentierteller. Hier kommt einer Alien-Sprache enorme Bedeutung zu – der Necromorph-Keilschrift, benannt nach den Monstern der Horror-Reihe. Ihr findet diese Runen in sämtlichen *Dead Space*-Ablegern in Form von Notizen auf Schreibutensilien, verzweifelten Kritze-

DER STEIN VON ROSSETTA

Ein uraltes, ägyptisches Artefakt, ein Krieg zwischen zwei Weltmächten, ein französischer Linguist und ein äußerst saftiges, fein säuberlich in Scheiben geschnittenes Alien: So entstehen Legenden!

Der Stein von Rosetta ist wohl eine der bedeutendsten archäologischen Entdeckungen der letzten 250 Jahre. 1799 fiel der Stein im Nildelta einem französischen Offizier aus der Armee Napoleons in die Hände, gelangte aber nach der Niederlage der Streitkräfte Frankreichs in den Besitz der Engländer. Seit 1802 steht der Stein von Rosetta daher im Britischen Museum in London – auch heute wird er noch dort verwahrt. Was den Stein so besonders macht, sind seine drei Inschriften. In diesen ist hintereinander jeweils relativ umfangreich derselbe Text festgehalten – und zwar in ägyptischen Hieroglyphen, der demotischen Schrift und in Altgriechisch. Dadurch ermöglichte der Stein von Rosetta Übersetzungen vieler damals noch weitgehend unbekannter Hieroglyphen und legte das Fundament für die ägyptische Sprachforschung. Federführend bei der Transkription war ein französischer Linguist namens Jean-François Champollion aus dem frühen 19. Jahrhundert. Zu Ehren der sprachwissenschaftlichen Meisterleistung Champollions schuf der Künstler Joseph Kosuth eine gigantische Kopie des Steins von Rosetta. Diese kann als Ausstellungsteil des Museums Champollion – Les Ecritures du Monde in der französischen Gemeinde Figeac bewundert werden. Dort findet ihr die riesige Tafel direkt hinter dem einstigen Geburtshaus des Übersetzers. Die Videospielserie *Dead Space* griff die faszinierende Geschichte um den ägyptischen Stein ebenfalls auf. Im dritten Teil der Horror-Reihe (Vorsicht, Spoiler!) könnt ihr ein zerlegtes und eingefrorenes Alien in einer verlassenen Forschungseinrichtung entdecken. Die Gehirn- und Körperstruktur dieser exotischen Kreatur halfen den Wissenschaftlern in *Dead Space 3* dabei, die Runensprache der Marker-Artefakte zu übersetzen. Dazu passend tauften die Forscher das Alien auf den Namen „Rosetta“.



YOU ARE KATIA F****** MANAGAN!

Die meisten Leser des herrlichen Webcomics *Prequel* werden die Vision Akatoshs nie zu Gesicht bekommen – und noch weniger werden sie verstehen …

In dem unfassbar genialen Webcomic namens *Prequel* (www.prequeladventure.com) gibt es immer wieder noch unfassbar genialere Flash-Minispiele als Teil der Seitenupdates zu bestaunen. Eines dieser interaktiven Sidestory-Abenteuer hört auf den Namen *Prequel: Precede*. Wer hier ganz besonders clever spielt, kann einige hochinteressante versteckte Zwischensequenzen freischalten. In einer von ihnen trifft die Protagonistin, eine putzige Khajiit-Dame namens Katia Managan, auf die Vision eines Lava-Drachen. Wenn man nun weiß, dass *Prequel* ein *Elder Scrolls*-Fancomic ist und der Gott Akatosh bisweilen die Form eines in Feuer getauchten Lindwurms annimmt, ist das schon verdammt spannend. So richtig in Schnappatmung verfällt man als Freund von *Skyrim* und Co. aber aufgrund der letzten Sekunde, bevor Katia aus ihrem Traum erwacht. Der Drache brüllt unserer Katzen-Heldin nämlich etwas entgegen, das sie aus dem Schlaf reißt. Der unbedarfte Comicleser denkt sich dabei nicht viel, der Hardcore-*Elder-Scrolls*-Connaisseur hört aus dem Zischen des Lava-Biests aber die zwei Worte „Kah Vus“ heraus. Aus der Drachensprache übersetzt, bedeutet das ungefähr „Der Stolz von Nirn“, also der Spielwelt der *Elder Scrolls*-Titel. Das lädt zu wilden Spekulationen ein, wenn man den Rest des Comics kennt – und ist ein exzellentes Beispiel dafür, wie das Wissen über Videospiel-Sprachen euch Aspekte eurer Lieblingsgames zeigen kann, die euch vorher gar nicht aufgefallen sind.

Wer möchte, kann die Sequenz jetzt sofort selbst spielen. Einfach *Prequel: Precede* googeln, das Spiel starten, Spaß haben und staunen!

In den meisten Fällen ist *Prequel*-Heldin Katja niedlich, aber nutzlos – Drachisch spricht sie aber aus irgendeinem wohl auch ihr unbekannten Grund erstklassig!

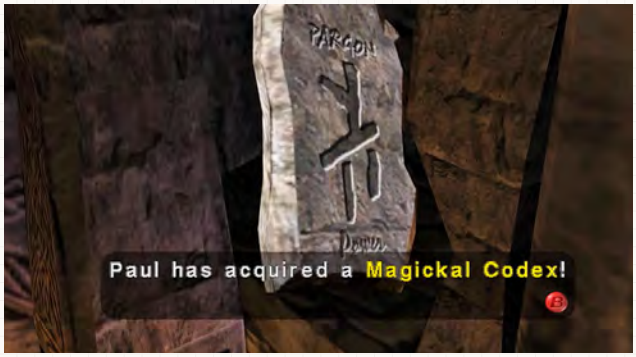
leien an Wänden und sogar im Abspann von *Dead Space 3*. Die Erstellung einer solchen sogenannten Font-Übersetzung ist extrem simpel: Man nehme einfach unsere bestehenden Buchstaben und wandle jeden von ihnen in ein exotisches Zeichen um. Das Ergebnis ist dann schlicht ein für uns unleserlich gemachter Font, der aber trotzdem auf unserem eigenen Alphabet basiert. Ein kreativer Praktikant bastelt ein solches System locker an einem Tag zusammen, setzt mit der Font-Übersetzung aber auf eine Methode, bei der das Publikum gehörig das Hirn ausschalten muss, um die unbekannte Runenschrift ernst nehmen zu können. An dieser Stelle darf man als Spieler dem *Dead Space*-Universum nämlich viele berechtigte Fragen stellen: Warum basiert die Necromorph-Keilschrift auf unseren irdischen Buchstaben, obwohl die extraterrestrische Kultur doch anscheinend

WORTGEFECHT MIT DÄMONEN: DIE RUNEN AUS ETERNAL DARKNESS

Der mittlerweile 15 Jahre alte Gamecube-Klassiker *Eternal Darkness* ist nicht nur bis heute eine Empfehlung wert, sondern auch ein Paradebeispiel für etliche ungewöhnliche Gamedesign- und Sprach-Ideen. Ganz besonders gut gelungen ist das Runenmagie-System, das wir euch hier vorstellen wollen.

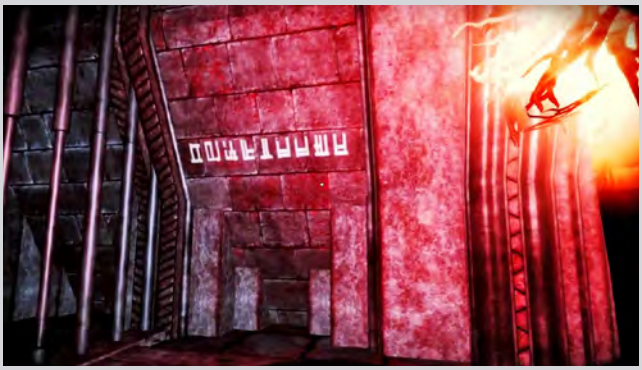
Die Horrorspiel-Legende *Eternal Darkness* hat eine spannende Zauber-Mechanik zu bieten, genannt „Magick“. Ohne diese Runenmagie wird euer Protagonist gegen die Horden von Dämonen im Spiel kein Land sehen. Leider stammen die Runen zur Entfesselung der arkanen Kräfte aber aus einer anderen Dimension, weswegen man als irdischer Mensch eine Zauberformel benötigt, um die nötigen Worte des Spruchs korrekt zusammenzufügen. Eigentlich. Es geht nämlich auch anders: Da man Runen, deren Übersetzung und die Formeln jeweils separat entdeckt, können findige Hobby-Linguisten die Verben und Nomen so zusammenbasteln, dass sie Sinn und damit einen Zauberspruch ergeben. Echte Cracks können aus dem Verhalten eines magischen Effekts sogar weitere Charakteristika eines ihnen unbekannten Wortes extrapolieren und dadurch Zugriff auf Zauber erhalten, die eigentlich erst viel später im Spiel auftauchen.

„Magick“ – so lautet der Name des Zaubersystems in *Eternal Darkness*. Es ist ein zeitlos starkes Beispiel für exotische Sprachschöpfung.



Wartet nicht darauf, bis ihr die Runenworte mit einem gefundenen Kodex sicher übersetzen könnt – experimentiert einfach mutig drauflos!

Einer der Vorteile einer simplen Font-Übersetzung: Sie kann den Spieler selbst zum Sprachforscher machen und so die Dichte einer virtuellen Welt verstärken.



Font-Übersetzungen lassen sich oft leicht knacken, wenn man die Buchstabenjagd mit häufigen Worten wie „and/the“ beziehungsweise „und/der/die/das“ beginnt.

deutlich älter als die Geschichte der Menschheit ist? Warum dreht sich das geschriebene Wort der garstigen Alien-Kadaver offenbar rein um das lateinische Alphabet und ignoriert dadurch sämtliche kyrillischen, arabischen und asiatischen Buchstabensätze? Sind die Necromorphs vielleicht leicht rassistisch veranlagt und transformieren keine Russen, Nordafrikaner oder Chinesen? Oder liegt die Wahl des Schriftsatzes einfach daran, dass man bei Electronic Arts in Kalifornien eben das lateinische Alphabet verwendet?

Der große Vorteil, billig zu sein

Mit all diesen Argumenten konfrontiert, müssen die *Dead Space*-Monster ihre schleimigen drei bis vier Schultern zucken und ehrlicherweise mit einem „Ähhh … tja …“ antworten. Bevor man das Font-Übersetzungssystem nun aber mit einem enttäuschten Seufzen in die Tonne kloppt, sollte man auch dessen Vorteile ansprechen. Die gibt es nämlich durchaus! Der größte Pluspunkt ist die Tatsache, dass man einem Spieler die Schriftzeichen einer Font-Übersetzung zugänglich machen kann und ihm damit die Möglichkeit gibt, auf eigene Faust verschlüsselte Informationen im Spiel zu transkribieren. Das ist besonders dann spannend, wenn das Ganze optional läuft – und die Übersetzungsschablone (auch als Cipher bekannt) vielleicht sogar als verstecktes Geheimnis irgendwo in einem verwinkelten Eck der Spielwelt auf geduldige Linguisten wartet! *Dead Space* macht das in Perfektion: Während man durch die ekelhaft saftigen Gänge des ersten Serienablegers watet, kommt man immer wieder an beschädigten, aber in unsere Sprache übersetzten Necromorph-Alphabeten vorbei. Offenbar hat irgendeine arme Sau die Dinger mit Blut an die Wand geschmiert, bevor er selbst zu einem Monster mutierte. Wer sich die Sprachsymbole notiert und in Zukunft als Schablone benutzt, kann all die außerirdischen Texte um sich herum übersetzen – ganz so, wie Serienprotagonist Isaac das in seinem kranken Hirn tut. An tiefgründige Geheimnisse gelangt man so zwar nicht, aber es verstärkt die Atmosphäre der *Dead Space*-Games! Der Spieler setzt sich intensiver mit der Horror-Welt auseinander. Wir waren so frei und haben die Necromorph-Keilschrift im Kasten unten für euch zusammengetragen.

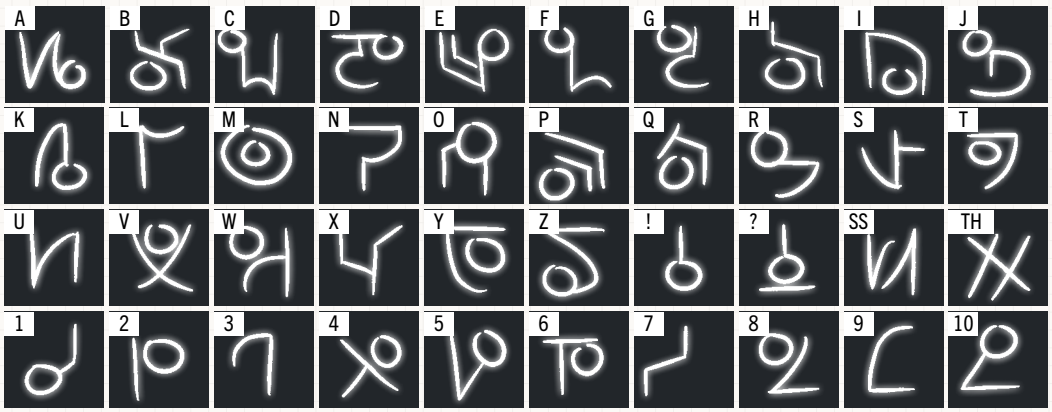
Es tut uns leid, Wilson!

Einen ähnlichen Ansatz der Font-Buchstabenübersetzung verfolgte unlängst auch das sehr interessante *The Solus Project*. Anders als in *Dead Space* ist das Erforschen außerirdischer Schrifttafeln hier aber ein zentraler Bestandteil des Spiels. Die Übersetzungen werden in Form eures Handheld-Dolmetschers namens Wilson sogar ins Zentrum sowohl des Gameplays als auch eures Blickwinkels gerückt. Wenn ihr dieses spannende Alien-Abenteuer bereits erlebt habt (was wir jedem leidenschaftlichen Xenoarchälogen nur herzlich empfehlen können!), ist euch aber vielleicht aufgefallen, dass euer Wilson-PDA nicht alle Alien-Textblöcke im Spiel übersetzt. Das handliche Smart-Device versteht sich nur auf den Informationsaustausch mit Monolithen und Steintafeln, die ihr während eurer Reise über den fremden Planeten entdeckt. Einige der Wegmarkierungen kann Wilson zwar noch sauber abbilden, die Interpretation der an-

EINE TOTE SPRACHE: DIE NECROMORPH-KEILSCHRIFT

***Dead Space*-Held Isaac bekommt die Marker-Sprache ungefragt in sein dementes Hirn implantiert. Serien-Fans müssen sie sich selbst beibringen.**

Seit *Dead Space 1* ist die Marker-Sprache eines der wichtigsten Erkennungsmerkmale der großartigen Horrorspielserie. Auch wenn es um *Dead Space* seit dem eher actionfokussierten dritten Teil etwas ruhiger geworden ist, bleibt die Reihe ein Prachtexemplar für Videospiele mit einer eigens für sie entwickelten Sprache. Zugegeben, zum Großteil handelt es sich dabei (fast) nur um eine reine Font-Umwandlung, dafür ist die Schrift von Necromorphs, Unitology und Co. ein enorm stark präsentes atmosphärisches Detail quer durch alle Ableger der Serie. Wir haben uns deshalb die Mühe gemacht und die Marker-Keilschrift für euch übersetzt. Die dazu notwendigen Chiffren lassen sich mit etwas Aufmerksamkeit zwar auch von euch selbst im Spiel entdecken und zusammenfügen, so habt ihr sie aber schon komfortabel neben euch liegen und könnt die Buchstaben bequem abgleichen. Achtet dabei unbedingt auf die Sonderzeichen für „ss“ und „th“ – die sollen euch bei der Übersetzung ein wenig verwirren.



Breath of the Wild zum Ersten: Die sich hier stets wiederholenden Schriftzeichen in der hylianischen Sprache bedeuten übersetzt „Dungeon".

Breath of the Wild zum Zweiten: Wer die Runen entziffern kann, weiß, was er bei diesem Gitter zu tun hat – übersetzt bedeuten die Zeichen „nach oben rutschen".

gezeigten Piktogramme bleibt dann aber euch überlassen. Bei anderen, meist außerhalb eures Blickwinkels versteckten Wandinschriften oder aufgepinselten Buchstaben versagt euer portabler Übersetzer jedoch vollends seinen Dienst. Das weckt dann im Spieler eine von zwei Emotionen: Verwirrung, die in einem Schulterzucken Marke „Ist mir egal" endet, oder Neugier. Angesichts der Tatsache, dass *The Solus Project* als klassisches Adventure eher Forschernaturen anspricht, würden wir bei den meisten Weltraum-Archäologen eher auf die zweite Option tippen. Doch was könnt ihr schon tun, wenn euer Übersetzungs-Werkzeug streikt?

Ein Solus Project für euch

Klare Antwort: selber machen! Zwar zuckt Wilson angesichts so mancher Alien-Texte nur hilflos mit der Antenne, dafür hat euer Handheld-Übersetzer aber bei mehreren Steintafeln im Spiel die Gelegenheit, das komplette Buchstaben- und Ziffernsystem der extraterrestrischen Spezies zu dechiffrieren. Abspeichern kann euer kleines Technik-Wunderwerk die frisch erlernten Symbole zwar nicht, da es sich bei ihnen aber (wie in *Dead Space*) um eine einfache Font-Übersetzung handelt, könnt ihr euch den außerirdischen Schriftsatz selbst notieren. Als Teil des N-ZONE-Service-Angebots haben wir das für euch auf Seite 77 mit dem Screenshot oben links bereits erledigt. Auf der Steintafel findet ihr das Alphabet und die wichtigsten Zahlen der Solus-Bewohner. Daneben haben wir für euch einen weiteren Screenshot aus *The Solus Project* abgebildet – und zwar mit einem Wort, bei dem Wilsons automatische Übersetzung Pause macht.

Alan Turing: Hobby-Edition

„Moment mal, ihr habt ja bei eurem linken Screenshot auf der besagten Seite einen ganzen Haufen wichtiger Buchstaben abgeschnitten!" Stimmt, ist Absicht. Wir möchten euch nämlich am Beispiel des rechten Bildes dazu einladen, euch selbst (in sehr vereinfachter Form) so an einer Übersetzung zu versuchen, wie auch Linguisten und Codeknacker ihre Arbeit angehen – also ohne alle Schriftzeichen zu kennen. Bevor ihr euch an die Dechiffrierung macht, ist die genaue Kenntnis der Rahmenbedingungen extrem hilfreich: Die Alien-Sprache besteht aus 26 Buchstaben, von denen jeder eine direkte und einzigartige Entsprechung in unserem Alphabet besitzt. Ebenfalls wichtig: Die Ausgangssprache ist Englisch. Wer genau hinschaut, erkennt die Buchstabendopplung bei Letter 6 und 7. Solche Dopplungen kommen im Englischen nur bei wenigen Buchstaben vor, was die mögliche Wortauswahl ebenfalls einschränkt und euch damit bei der Übersetzung unterstützen kann. Außerdem hilft euch der Kontext weiter! Euer gesuchtes Wort befindet sich neben einem verriegelten Durchgang. Offenbar ist das Erkunden des Ganges untersagt, nicht gestattet, ein Tabu. Na? Schafft ihr's?

Schweigegelübde

Es gibt da noch ein wichtiges Detail, das Spiele mit Font-Übersetzungen wie *Dead Space*, *The Solus Project* oder auch *The Legend of Zelda* mit seiner sich stets neu erfindenden hylianischen Mundart teilen. In keinem der genannten Games hört ihr die Charaktere in ihrer Welt jemals klar sprechen! Die Monster in *Dead Space* röcheln und brüllen, die Marker-Fanatiker der Unitology-Kirche unterhalten sich in gewöhnlichem Deutsch. Die Aliens in *The Solus Project* schweigen euch von Angesicht zu Angesicht vorzugsweise an oder verwenden euren Übersetzungs-PDA, um mit euch in kaum verständlichem, aber bedrohlichem Englisch zu kommunizieren. In Nintendos Königreich von Hyrule scheinen sich die Bewohner hauptsächlich über „Ha!", „Hooo!" und „Aaaaaah!" miteinander zu unterhalten – auch wenn die hylianische Sprache derart faszinierend ist, dass wir ihr nebenan einen eigenen Kasten und auf diesen Seiten ein paar hochinte-

Breath of the Wild zum Dritten: Hier verbigt sich das Gaming-Meme „All your base".

Breath of the Wild zum Vierten: Und wieder ganz ernst – „Dungeon-Zielpunkt".

HYLIANISCHE HILFESTELLUNG

Von wegen Kauderwelsch für Kids: Die hylianische Sprache der *Zelda*-Serie ist eine der am besten ausgebauten fiktionalen Schriften des Adventure-Genres!

Die wahrscheinlich älteste fiktionale Sprache aus dem Nintendo-Universum stammt, wie sollte es anders sein, aus der *Zelda*-Serie. Die legendäre Action-Adventure-Reihe hat mittlerweile nicht nur über 30 Jahre auf dem Buckel, sondern bietet sich durch ihr Genre rund um Abenteuerlust und Forscherdrang in einer fantastischen, fremden Welt natürlich auch perfekt für erdachte Schriften an! Kein Wunder also, dass man in den unzähligen *Zelda*-Ablegern immer wieder auf interessante Sprachen und uralte, exotisch anmutende Runenzeichen stößt. Zwar gibt es in *Zelda*-Spielen wie *The Minish Cap* und *Twilight Princess* mitunter ganz besonders seltene Mundarten zu bestaunen (etwa die der Minish-Rasse), die mit Abstand wichtigste fiktionale Sprache in Hyrule ist aber das Hylianische. Ganz besonders spannend: Es gibt mittlerweile gleich mehrere Versionen dieser Schrift, die sich zum Teil massiv voneinander unterscheiden – und damit den ganz besonders leidenschaftlichen Fans immer wieder etwas Neues zum Enträtseln bieten. Je nachdem, wo man sich innerhalb der komplexen *Zelda*-Zeitlinie befindet, kann man das hylianische Alphabet ganz grob in fünf Versionen vom Ur-Hylianischen (zum Beispiel in *Skyward Sword*) bis zum Logografischen Hylianischen (zum Beispiel in *Link's Awakening*) einordnen. Wir möchten euch dazu auch das fantastische Buch *The Legend of Zelda – Hyrule Historia* ans Herz legen, in dem ihr unfassbar viel zur Hintergrundgeschichte der *Zelda*-Welten erfahren könnt!

Runensprachen-Sequenzen wie im Intro aus *The Wind Waker* sind für Hobby-Übersetzer Gold wert – hier lernt man die fiktiven Buchstaben kennen!

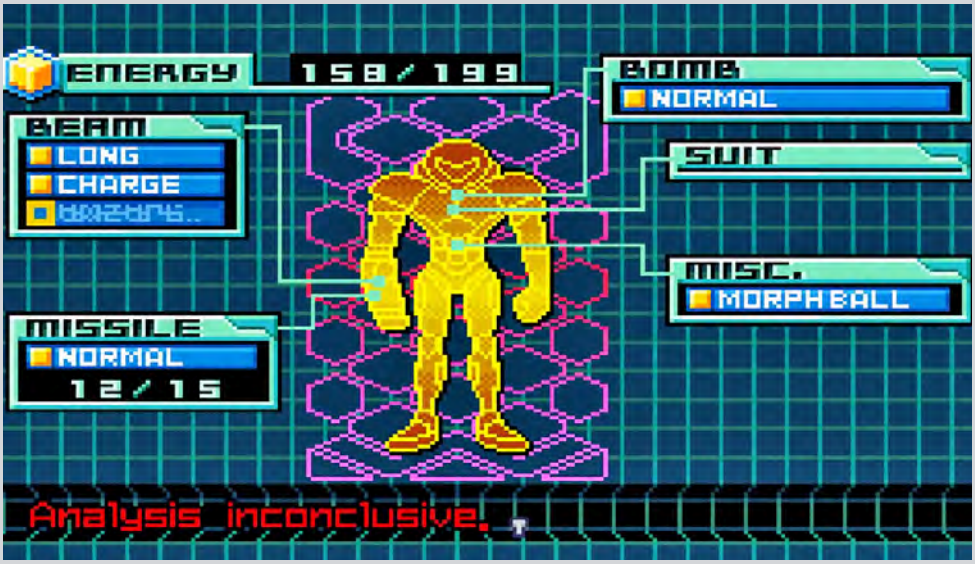
Kaum zu glauben, aber wahr: Bei dieser Variante der hylianischen Schrift handelt es sich nur um eines von vielen verbreiteten Alphabeten der *Zelda*-Historie. Das Thema geht unfassbar tief!

ressante Screenshots zur Gameplay-Demo aus *Breath of the Wild* gönnen. Der Grund für eine fehlende Lautsprache ist in diesem Fall meist derselbe: Wegen ihrer rein Font-übersetzten Schriftsysteme besitzen die Figuren in allen der genannten Spiele schlicht keine eigene Sprache. Das geschriebene Wort entwickelt sich in einer Kultur nämlich üblicherweise aus dem gesprochenen – nicht andersrum. Das bedeutet: Man kann mit einem Font-Cipher zwar die Buchstaben unserer eigenen, echten Schriften austauschen und unkenntlich machen, an der Sprache, die uns über die Lippen kommt, ändert das aber nichts. Wie es anders geht, zeigt im angenehm überschaubaren Rahmen das Horrorspiel *Eternal Darkness* – auf Seite 76 haben wir euch diesen Grusel-Evergreen bereits in einem Kasten vorstellen dürfen. Das kleine, aber sehr feine Magiesystem in *Eternal Darkness* kommt mit einer vollständig transkribierten Sprache daher – also inklusive des geschriebenen und eben auch gesprochenen Wortes. Ingesamt bringt das Spiel zwar nur 14 Begriffe mit, diese harmonieren aber so exzellent miteinander, dass sie den Spieler zum Experimentieren mit der Zauberei anregen, noch bevor *Eternal Darkness* die Idee ganz erklärt.

Magick! Mit k!

Das Magiesystem in *Eternal Darkness* funktioniert wie folgt: In einem Satz können wahlweise drei, fünf oder sieben Worte gesprochen werden – je nachdem, wie kräftig der Zauber sein soll und wie viel Zeit dem von Dämonen attackierten Akteur bleibt. Insgesamt erlernt der Spieler während seines Horrortrips dabei sechs Verben einer uralten Sprache: Projizieren (Antorbok), Schützen (Bankorok), Rufen (Tier), Absorbieren (Narokath), Stärken (Pargon) und Aufheben (Nethlek). Dazu gesellen sich dann noch vier Nomen: Objekt (Magormor), Selbst (Santak), Kreatur (Aretak) und Areal (Redgormor).

Zum Schluss kommen noch vier weitere Worte dazu, deren Funktion sich nur schlecht ins Deutsche übersetzen lässt – man könnte sie wohl „Satzfärbung" nennen, ändert sich



***Metroid* spielt mit unserem Forscherdrang. Die Alien-Schrift der unbekannten Items in *Zero Mission* passt da perfekt zum Flair!**

DARMOK AND JALAD AUF TANAGRA

Fremde Sprachen, exotische Kulturen, außerirdische Gesellschaften, unendliche Weiten, Konflikte oder Intrigen und natürlich: Tribbles – die Drehbücher der Serien und Kinofilme zu *Star Trek* schreiben sich dabei quasi von selbst! Tonnenweise witzige Memes übrigens auch.

Wer ein hervorragendes Beispiel dafür erleben möchte, wie sehr sich die Sprache einer komplett fremdartigen Kultur von unserem eigenen Verständnis von Kommunikation unterscheiden kann und warum die Ursprungskultur einer Schrift und Mundart so wichtig für ihre Funktion ist, sollte unbedingt bei *Star Trek: The Next Generation* reinschauen. Hier gibt es in Staffel 5 eine Folge namens „Darmok", in der unser allseits beliebter Captain Picard und seine Crew eine hitzige Begegnung mit einer exotischen Alienrasse überstehen müssen. Eigentlich hegen sowohl die Mannschaft der Enterprise als auch deren außerirdische Kollegen nur die besten Absichten füreinander, trotzdem droht ein eskalierender Konflikt, weil die beiden Spezies schlicht an einer unüberwindbaren Sprachbarriere scheitern. Kein Wunder, die Außerirdischen verständigen sich nämlich ausschließlich über Metaphern und Referenzen zu ihrer eigenen Kultur und Geschichte. Das System erscheint uns beim Zuschauen unsinnig, umständlich und unpraktisch – umso verblüffender fällt dann das großartige Finale der Episode aus. Tatsächlich ist diese *Star Trek*-Folge unter vielen Fremdsprachenlehrern dermaßen beliebt, dass sie als Schaubild für die Natur von Sprachentwicklung sogar Einzug in einige unserer irdischen Klassenzimmer gehalten hat. Seht selbst: http://www.brycehedstrom.com/wp-content/uploads/2011/09/Darmok.pdf

Im Film *Arrival* (Start Ende 2016) steht die Kommunikation mit Aliens im Handlungszentrum.

Die Folge „Darmok" ist Teil der fünften Staffel. Empfehlenswert – wie alles in *The Next Generation*.

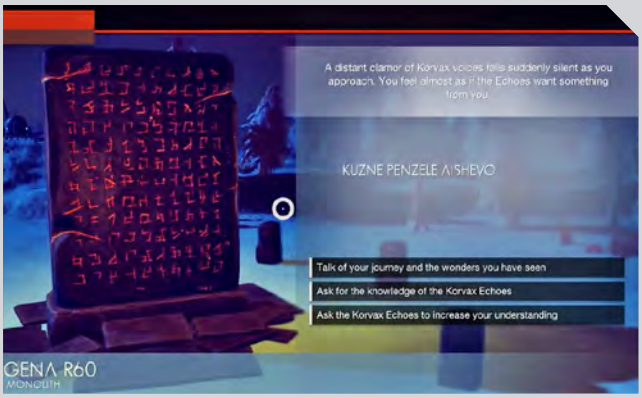
durch sie doch komplett die Gesamtaussage des Zauberspruchs. Worte für insgesamt vier dieser Farben kann ein wirklich fleißig forschender Spieler in *Eternal Darkness* erlernen: Kralle (Chattur'gha), Schleier (Ulyaoth), Siegel (Xel'lotath) und Schwarzes Herz (Mantorok). Danach lässt euch das Horrorspiel ganz nach eurem Gusto mit den Runenworten experimentieren, ohne jemals eine glasklare 1-zu-1-Übersetzung anzubieten. Stattdessen bleibt das Magiesystem in seinen Zauberformeln vage, bietet durch seine Aussprache stets nur eine Annäherung an das tatsächlich Gemeinte, um den gewünschten Effekt zu entfesseln – und macht dadurch einen Heidenspaß beim Zauberbasteln! So findet der Satz „Heile die schweren Wunden meines Körpers" in *Eternal Darkness* seine Entsprechung in „Pargon Narokath Pargon Santak Pargon Chattur'gha Pargon". Das Ganze wird per Sprachausgabe sogar fein intoniert. Clevere Beispiele für die starke Gestaltung einer fremdartigen erfundenen Sprache gibt es hier gleich drei! Erstens: Statt wie in unserer irdischen Grammatik die Steigerung eines Adjektivs durch eine verstärkende Partikel wie „sehr" anzuzeigen, wird in der Dämonensprache das Wort für „Stärken" einfach mehrfach verwendet. Je öfter es zum Einsatz kommt, desto kräftiger seine Aussage. Bei gleich vier nötigen „Pargons" tut's wohl richtig weh!

Höllische Runen in Kombination mit dem Spiel *Doom* – das sorgt meist für einfallende Dämonen und viel böses Blut …

Sein Kann Satzbau Wichtig

Zweitens: Anders als zum Beispiel im Deutschen oder Englischen ist es im Satzbau der Runenschrift völlig egal, wo die einzelnen Worte stehen. Der genannte Satz könnte also auch „Narokath Santak Chattur'gha Pargon Pargon Pargon Pargon" lauten, seine Bedeutung wäre dieselbe. Das liegt eben an der abstrakten (und damit eigentlich verdammt ineffizenten), sehr interpretationslastigen Natur der Dämonensprache, die in ihrer Bauart eher Hieroglyphen zu ähneln scheint. Das Deutsche ist dagegen sehr konkret: „Markus geht bei schönem Wetter spazieren" – eine klare und unmissverständliche Aussage. In *Eternal Darkness*' Runenschrift würde der Satz lauten: „Markus Laufen Sonne". Das ist fehleranfällig, zwingt zum Nachdenken und lässt viel Spekulationsfreiraum bei der möglichen Textbedeutung. Und drittens: Der gesamte Inhalt eines Satzes lässt sich

Im Abspann von *Dead Space 3* flimmern die Namen der Entwickler und Mitarbeiter bei Electronic Arts zunächst als Marker-Keilschrift über den Bildschirm.



Wer in dem unlängst für Next Gen und PC erschienenen *No Man's Sky* fleißig Sprach-Monolithen aufspürt, kann sich später mit Aliens unterhalten.

durch dessen Farbgebung verändern. So wird „Heile die schweren Wunden meines Körpers" durch eine einzige Wortänderung zu „Befreie mich von schlimmstem Wahnsinn." Keine Frage, das eigens erdachte Sprachsystem in *Eternal Darkness* ist bei Weitem sperriger als eine lahme, rein buchstabenorientierte Font-Übersetzung. Aber genau deshalb wirkt die Runenmagie im Spiel so faszinierend und spannend, genau deshalb lädt sie zum Experimentieren ein! Da es im Spiel nur die besagten 14 Begriffe gibt, werdet ihr dabei aber auch nicht überfordert. Kurzum: zeitlos geniales Gamedesign!

Viel Drache, kein Bock

Und damit schließt sich der Kreis unseres Features zu fiktionalen Sprachen in Videospielen, indem wir uns erneut *The Elder Scrolls V: Skyrim* zuwenden. Das folgt nämlich einem ähnlichen System wie *Eternal Darkness*, setzt mit seinem bei Weitem größeren Wortschatz aber eher auf Masse statt Klasse. Trotzdem kommt *Skyrims* Drachensprache, Dovahzul genannt, genau wie ihre Horrorspielkollegin mit einem Font-Schriftsatz und eigener Sprache daher. Beides orientiert sich deutlich mehr am Englischen als das exotische *Eternal Darkness*, vor allem in der Grammatik: Wo die Dämonensprache in Nintendos Gruselgame ihr eigenes Ding macht, gönnt sich das Dovahzul nur kleine Änderungen. So haben die *Skyrim*-Drachen offenbar keinen Bock auf Apostrophe und verbannen das besitzanzeigende Satzzeichen einfach aus ihrem Sprachgebrauch. Die Buchstaben des Dovahzul sollten nach den Wünschen des Spielherstellers Bethesda ebenfalls an die Monster-Echsen erinnern – daher ähneln die Schriftzeichen ihres Alphabets Krallenspuren. Pluralformen werden zudem nicht durch ein „s" gebildet, wie etwa auf Englisch „Car" zu „Cars" wird, sondern durch die Verdopplung des letzten Wortbuchstabens plus ein angefügtes „e". So wird aus „Fahdon" für Freund „Fahdonne" für Freunde. Freunde haben wir auch im Internet, wo ihr unter thuum.org eine herrlich aktive Fangruppe rund um das Dovahzul findet. Begrüßt sie doch mal passend mit den Worten ZUL LOS SULEYK! **Benjamin Kegel**

NOCH BESSER ALS GAGH

Gagh?! Was zum Geier sind denn Gagh? Leckere Würmer, selbstverständlich, Teil der klingonischen Esskultur – und ein Klassiker der erfundenen Wörter.

Habt ihr schon einmal etwas von Marc Okrand gehört? Nein? Oh doch, habt ihr wohl – ihr wisst es vielleicht nur nicht. Denn solltet ihr euch schon mehr als zwei, drei *Star Trek*-Episoden/Filme in eurem Leben gegönnt haben, kennt ihr die Arbeit von Mister Okrand genau. Der mittlerweile 68-jährige Linguist aus Los Angeles ist nämlich nicht nur der Erfinder der klingonischen Sprache, er hat auch einem gewissen Captain Spock und Lieutenant Saavik in *Star Trek 2: Der Zorn des Khan* die ersten vulkanischen Worte auf die Lippen gelegt. Ein großartiges Interview mit dem sympathischen Linguisten Okrand zum Thema fiktionale Sprachentwicklung findet ihr auf Youtube unter dieser URL: youtube.com/watch?v=e5Did-eVQDc – alternativ dazu gelangt ihr auch komfortabel über unseren QR-Code zu der Mini-Dokumentation. Sehr sehenswert und aufschlussreich!

J. R. R. Tolkien war ein Sprachgenie – davon profitieren Bücher, Filme und Spiele zu *Der Herr der Ringe*.

Bildnachweis

Kastengrafik „Eine tote Sprache" © N-ZONE. Alle Artikel-Screenshots © N-ZONE & Nintendo. Aufmacher-Motiv © Bethesda Softworks. „Der Stein von Rosetta": oberes Motiv © Hans Hillewaert, CC BY-SA 4.0. Unteres Motiv Public Domain. „Darmok und Jalad": beide Motive © Paramount/Sony Pictures. Interview-Fotos © David Joshua Peterson, abgedruckt mit freundlicher Genehmigung.

IM GESPRÄCH MIT: **DAVID**

Seinen Namen kennen wenige. Seine Arbeit fasziniert dagegen Millionen Menschen: David ist studierter Linguist und Spracherfinder, von ihm stammen unter anderem das Dothraki und Valyrisch aus dem Fantasyserien-Megahit *Game of Thrones*. Wir haben uns mit dem 35-jährigen Kalifornier zu einem seiner Lieblingshobbys verabredet – einem Gespräch …

N-ZONE: Hallo, David! Vielen Dank, dass du dir Zeit für dieses Interview nimmst. Du bist der Schöpfer von über einem Dutzend fiktionaler Sprachen aus den Bereichen Science-Fiction und Fantasy. Deine beiden jüngsten Kreationen sind keine Geringeren als das Dothraki und die valyrische Sprache aus der Kultserie *Game of Thrones*. Wir haben mittlerweile knapp zwei Wochen an unserem Special gebastelt und dabei etliche linguistischen Feinheiten kennengelernt. Nun scheint es aus unserer Amateur-Perspektive so zu sein, dass die Erschaffung einer künstlichen Sprache letztendlich „nur" aus der Gestaltung eines grammatikalischen Fundaments besteht, auf dem dann ein ebenso erdachtes Vokabular aufbaut. Wie komplett falsch liegen wir mit unserer Meinung?

David: Ganz einfach erklärt, benötigt man zur Erschaffung einer Sprache ein Klangsystem, eine Grammatik, ein Vokabular und – bei Bedarf – auch ein Schriftsystem (bei manchen Sprachen ist das nicht notwendig; Dothraki kennt zum Beispiel kein geschriebenes Wort). Jeder dieser Schritte bringt eine Menge Arbeit mit sich. Wollte man etwa einen Wortschatz kreieren, der mit dem einer modernen Sprache wie Deutsch oder Französisch vergleichbar wäre, müsste man wohl Jahrzehnte in dieses Vorhaben investieren. Von allen meinen Sprachen besitzt das Dothraki den größten Wortschatz – und kommt trotzdem nur auf knapp 4.000 Worte. Die meisten erwachsenen Menschen verfügen über ein Vokabular von knapp 50.000 Worten. Es wäre eine Lebensaufgabe, eine fiktionale Sprache zu kreieren, die so detailliert und nuanciert wie eine natürlich gewachsene Sprache daherkommt. Und trotzdem ist es exakt das, was man als Spracherfinder versucht! Unsere Sprachen besitzen ihre heutige Form, weil sie sich über Tausende von Jahren entwickelt haben. Zum Beispiel stammt der englische Sprachanhang „-ly", ähnlich wie das deutsche „-lich", ursprünglich von einem Wort ab, das „Körper" bedeutet. Daraus wurde dann eine Bedeutung nahe des Wortes „ähnlich". Das erklärt, warum der Anhang „-ly" an ein Nomen angebracht ein Adjektiv formt und als Anhang an einem Adjektiv zum Adverb wird. Wenn jemand dann in einer fiktiven Sprache einfach sagt „Okay, bei mir lautet das Suffix -zu", hat man damit nichts wirklich Interessantes erreicht. Das ist dann nur eine oberflächliche Simulation einer Sprachfunktion statt der Emulation ihrer natürlichen, lebendigen Entwicklung über etliche Jahrhunderte hinweg. Das Ergebnis ist so ein funktionaler Fake ohne Substanz.

N-ZONE: Auch wenn es uns so erscheint, als sei die Erschaffung der dothrakischen und valyrischen Sprache mithilfe derselben Prozesse entstanden, haben beide Sprachen komplett unterschiedliche Persönlichkeiten. Wenn du das Dothraki krude, roh, aggressiv und urig gestalten wolltest, während die valyrische Sprache elegant, hochentwickelt und selbstbewusst klingen sollte, hast du dein Ziel mit Sicherheit erreicht. Wie schafft man es, nicht nur eine fiktive Sprache zu entwickeln, sondern dieser auch noch einen Charakter mitzugeben, der exakt zu den Menschen und der Kultur passt, auf die man die Sprache zuschneiden möchte?

David: Die Sprachen unterscheiden sich in ihrer Struktur, etwa so wie Japanisch und Russisch, aber sie sind beide komplett funktional. Sehr viel von dem gefühlten Charakter einer Sprache entsteht durch ihre Darbietung – hier haben also die Schauspieler einen großen Anteil am Spracherlebnis des Publikums. Wenn ich den Schauspielern in *Game of Thrones* Demonstrationen in Dothraki gebe, dann mit tiefer und grober Stimme. Beim Hochvalyrischen mache ich das genaue Gegenteil.

> „Spieleentwickler versuchen sich gerne selbst an der Sprachentwicklung – und produzieren dann **absoluten Müll.**"

N-ZONE: Wo wir gerade beim Thema sind: Wie bekommt man eigentlich einen Job als Sprachdesigner in *Game of Thrones*? Das klingt nicht gerade nach einem Beruf, für den man mal eben eine Bewerbung in den Briefkasten bei HBO einwirft. Wie lief der ganze Prozess denn ab?

David: Das war bei *Game of Thrones* tatsächlich ziemlich ungewöhnlich – für die Stelle wurde nämlich ein Wettbewerb für Sprachentwickler durch die Language Creation Society ausgerufen [Anm. N-ZONE: Zu finden unter http://conlang.org]. Es haben auch viele Teilnehmer mitgemacht, am Ende konnte ich gewinnen. Das dürfte wohl nicht noch einmal passieren. Leider kann ich kaum gute Ratschläge für andere Sprachcracks anbieten, die einen ähnlichen Job suchen. Natürlich war es hilfreich, dass HBO explizit nach einem erfahrenen Spracherfinder gesucht hat und ich ins Raster passte, aber nicht jede Firma sucht nach demselben Entwicklerprofil. Ich glaube, ein Teil meiner Aufgabe besteht darin, der Welt zu zeigen, dass professionelle Sprachentwickler überhaupt existieren – und dass sie sehr talentiert sind und es lieben würden, an einer Show wie *Game of Thrones* oder einem Film wie *Warcraft: The Beginning* mitarbeiten zu dürfen. Es gibt zum Beispiel auch in Deutschland etliche hervorragende Spracherfinder (Carsten Becker, Jan Strasser, Jörg Rhiemeier oder auch Henrik Theiling, um nur einige zu nennen). Je mehr Projekte solche Conlangs, also erfundene Sprachen beinhalten, desto spannender wird das Arbeitsfeld. Ich denke, wir befinden uns auf dem richtigen Weg.

N-ZONE: Du hast bisher fiktionale Sprachen für Hollywood-Blockbuster wie *Thor: The Dark Kingdom* und Fernsehserien wie *Defiance*, *The 100* oder eben auch *Game of Thrones* kreiert – aber du hast noch nie eine Sprache für ein Videospiel erfunden, richtig? Nehmen wir einmal an, du würdest einen entsprechenden Auftrag erhalten, vielleicht für einen neuen Ableger der *Elder Scrolls*-Serie. Wie würdest du so einen Job angehen? Wäre es anders, als für das Fernsehen oder die Kinoleinwand eine Sprache zu entwickeln?

JOSHUA PETERSON

VITA

David Joshua Peterson wurde am 20. Januar 1981 in Long Beach, Kalifornien geboren. Der US-Amerikaner begann 1999 an der Universität von Berkeley ein Studium der Anglistik und Linguistik, das er 2003 erfolgreich mit dem Bachelor of Arts abschloss. Das genügte David aber noch nicht: Er hängte in Berkeley gleich sein Master-Studium Linguistik dran, das er drei Jahre später mit dem Diplom in der Tasche beendete. Von 2011 bis 2014 war David zudem Vorsitzender der US-amerikanischen Language Creation Society, also der Gesellschaft für Spracherfindung. Hier nahm er an einem HBO-Wettbewerb teil, den David gewann und so zum *Game of Thrones*-Sprachentwickler wurde. Noch mehr Infos zu seiner spannenden Karriere findet ihr unter http://dedalvs.com.

David: Nein, an meinen Methoden würde sich nichts ändern. Tatsächlich ist es so, dass Videospiele eine viel bessere Umgebung für die Entwicklung einer fiktionalen Sprache bieten. Orientieren wir uns doch einmal an einem der bekanntesten Spiele der Welt. Stell dir vor, die Sprachen der Rassen in *World of Warcraft* wären real! Das wäre absolut fantastisch! Fans könnten sie während Cosplays verwenden, auf Rollenspielservern, sie bei der Benennung ihrer Charaktere einbinden, als Teil von Fanfics nutzen und so weiter. Außerdem kommt ein Film bestenfalls auf zwei bis drei Stunden Inhalt, ein Videospiel erreicht hier locker zwei- oder dreistellige Laufzeiten. Es gibt so viel Potenzial für gut gemachte fiktionale Sprachen in Videospielen – und es wird beinahe nie wahrgenommen. *The Grey Goo* hat eine gute Fiktionalsprache, aber in den meisten anderen Fällen bekommt man, wenn überhaupt, nur Cipher-Fontübersetzungen. Die Entwickler wollen eine eigene Sprache, aber sie kommen nie auf die Idee, jemanden einzustellen, der auch weiß, wie man eine Sprache entwickelt. Stattdessen versuchen die Entwickler sich selbst an der Idee und produzieren absoluten Müll. Jedes Spiel, das ich bisher gesehen habe, folgt diesem enttäuschenden Pfad – falls man überhaupt so viel Mühe in sie investiert. Die Ergebnisse sind dann uninspiriert und enttäuschend. Ich habe mich schon mit einigen Kollegen aus der Gaming-Branche unterhalten – und ich denke, man sieht dort einfach nicht die Möglichkeiten der Linguistik. Das bedeutet aber auch, dass diese Gelegenheit nur darauf wartet, von einem mutigen Spieldesigner richtig angepackt zu werden. Und ich glaube, wenn dieses Spiel dann auch sonst so hochwertig wird, dass eine extra dafür entwickelte Sprache glänzen kann, werden die Spieler dieses zusätzliche Engagement ganz bestimmt zu schätzen wissen.

N-ZONE: Sprachen werden üblicherweise enorm durch die Kultur beeinflusst, in der sie gesprochen werden. Dieser Prozess dauert Jahrhunderte. Er umfasst unzählige Generationen von Menschen, die ihre Sprache in Wort und Schrift formen. Wenn diese dann nicht zu der Kultur passt, in der sie gesprochen wird, führt das zu einer enormen Diskrepanz zwischen dem, was das Publikum erwartet, und dem, was es am Ende tatsächlich zu hören und zu lesen bekommt. Bedeutet das nicht, dass du dir zuerst eine komplette Kultur als Basisrahmen ausdenken musst, bevor du überhaupt mit der Grammatik und dem Vokabular deiner Sprache loslegen kannst?

David: Ja, das stimmt. Natürlich ist das Schöne daran, an den Fantasy-Welten anderer Kreativer zu arbeiten, die Tatsache, dass die Kulturen meist schon etabliert sind. Um das Dothraki zu entwickeln, musste ich zum Beispiel nur die Bücher zu *Game of Thrones* lesen. Mehr war gar nicht nötig. Es gibt natürlich viele unbeantwortete Fragen (ich weiß zum Beispiel immer noch nicht, was für ein Kalendersystem die Dothraki benutzen), aber die Basis ist auf jeden Fall bereits da. Es macht aber auch viel Spaß, solche Kulturen selbst zu entwerfen. In *Defiance* war ich zum Beispiel Teil des Kreativteams, dessen Aufgabe es war, die Hintergründe der Alien-Rassen auszuarbeiten. So hatte ich damals die Gelegenheit, direkt vom Start dafür zu sorgen, dass die Sprachen und Kulturen der Außerirdischen perfekt miteinander harmonierten. Von all den tollen Erfahrungen, die ich während der Arbeit an Shows und Filmen machen durfte, war das mit Sicherheit die beste.

„Wenn ich den Schauspielern in ***Game of Thrones*** Demonstrationen in Dothraki gebe, dann mit tiefer und grober Stimme."

N-ZONE: Denke mal zurück an alle Sprachen, die du erfunden hast. Welche davon ist dein persönlicher Favorit – und warum?

David: Irathient aus *Defiance*. Ich habe es geliebt, wie die Sprache klang. Ich habe ihre Aussprache geliebt. Ich habe die Strategien zur Wort-Kombination geliebt, die ich für sie entwickelt habe. Die Grammatik war schwierig zu meistern, aber es war extrem befriedigend, wenn man einen Satz tatsächlich korrekt übersetzt hat. Wenn ich etwas Zeit habe, arbeite ich selbst heute noch weiter an dieser Sprache, obwohl die Show schon längst gelaufen ist.

N-ZONE: Vielen Dank für das tolle Interview! Es macht uns immer wieder Spaß, uns mit einem echten Insider über solch herrlich nerdige Themen auszutauschen.

David: Sehr gerne! Viel Spaß mit eurem Bericht und schöne Grüße an eure Leser!

PAPER MARIO: COLOR SPLASH

EINSTEIGERTIPPS ZUM MARIO-ROLLENSPIEL

Paper Mario ist wieder da und erlebt sein erstes Wii-U-exklusives Abenteuer! Wir verraten, was der Klempner zu Beginn seiner farbenfrohen Tour beachten sollte.

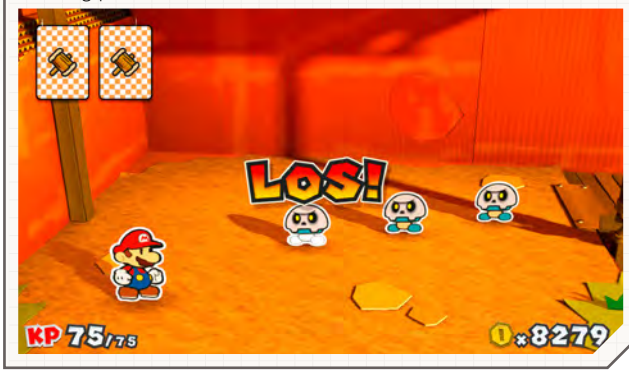
Lukas Schmid

GELDVERDIENEN LEICHT GEMACHT

Zu Beginn des Spiels kann es passieren, dass wir uns benötigte Karten nicht leisten können, weil die virtuelle Geldbörse leer ist. Dies ist aber kein Grund zum Verzagen! Sobald man die erste Schnick-Schnack-Schnuck-Arena freigeschaltet hat, lässt sich das Limit von 9.999 Münzen innerhalb kürzester Zeit erreichen: Die Attacken der ersten beiden Gegner sind leicht vorhersehbar, wenn man mit den Toads vor dem Arena-Eingang redet, und bringen stolze 800 Münzen ein! Da kann man sich auch den illegalen Arena-Zugang für 100 Münzen leicht gönnen.

ES LOHNT SICH, IN DEN KAMPF ZU ZIEHEN!

Paper Mario: Sticker Star war einigen netten Momenten zum Trotz eine Enttäuschung. Einer der Gründe dafür war, dass es abeits vom Sticker-Sammeln vollkommen unnötig war, Kämpfe zu bestreiten. Erfahrungspunkte wurden nämlich ersatzlos gestrichen – in einem Rollenspiel ein fast unverzeihlicher Umstand. Zwar gibt es in *Color Splash* ebenfalls keine XP, trotzdem sind die Kämpfe diesmal sinnvoll. Dafür gibt es nämlich Farbpunkte, die ab einer gewissen Menge – eben wie bei Erfahrungspunkten – unseren maximalen Farbvorrat erhöhen. So muss das!



NICHT VERZAGEN, BLUMEN SCHLAGEN!

… und Wände und Bäume und Fensterbänke und Buchsbäume und auch sonst noch alles, was wir vor den Hammer bekommen. Anfangs ist unser Farbvorrat ziemlich gering und erfordert, dass wir ihn häufig nachfüllen, und später erfordern immer mächtigere Kampfkarten entsprechend mehr Farbe. Zum Glück sind aber fast alle Gegenstände in der Welt mit dem wertvollen Color-Saft gefüllt, sodass wir auch in Situationen, in denen wir mit akuter Knappheit zu kämpfen haben, fast immer irgendwo etwas Farbe aufspüren können, wenn wir uns ein bisschen umschauen. Außerdem macht es Spaß, alles mit dem Hammer zu kloppen!

DER KARTEN-SHOP, DEIN FREUND UND HELFER

Im Grunde könnte man *Paper Mario: Color Splash* durchspielen, ohne jemals eine Einkaufstour im Karten-Shop zu absolvieren, schließlich stolpert man an allen Ecken und Enden über Kampfkarten. Gerade vor Bosskämpfen lohnt es sich aber, anstatt von Zufalls-Items mit einem sorgsam geplanten Karten-Set loszuziehen. Pilz-Karten, die einem Lebensenergie schenken, sind in der freien Wildbahn etwa rar gesät, und mit großen anstatt der überall auffindbaren normalen Hammer- und Stiefel-Karten wird auch ein hartes Duell zum Klacks. Außerdem: Die Karten immer gefärbt kaufen – das spart einem Stress im Kampf.

RATSCHLÄGE FÜR DAS FARBEN-ABENTEUER

An und für sich ist *Paper Mario: Color Splash* kein allzu schweres Spiel. Es kann aber vorkommen, dass man trotzdem einmal hängt, weil man schlicht und ergreifend nicht weiß, was als Nächstes zu tun ist. Dafür gibt es aber Abhilfe, und zwar sogar in dreifacher Form: Ein Drücker oben am Steuerkreuz ruft Farbian herbei, der einen Tipp zum aktuellen Areal gibt, der zeitungslesende Toad im Westen von Port Prisma verrät, in welchen Level wir uns begeben müssen, damit die Story vorangetrieben wird, und Toad in der Mülltonne am Hafen von Port Prisma gibt einen Hinweis, welche Dings-Karte wir als Nächstes benötigen, um an Schlüsselstellen voranzukommen. Das dynamische Trio der Klempner-Hilfe!

MARIO PARTY STAR RUSH

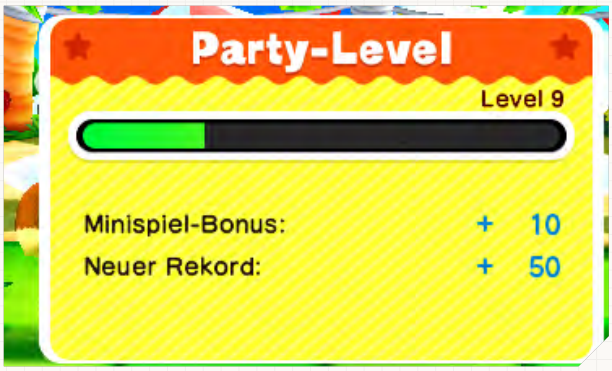
HILFREICHE TIPPS FÜR EUER PARTY-ABENTEUER

Mit unseren Tipps schaltet ihr neue Spielmodi effizient frei, besiegt eure Gegner im Toad-Modus, erklimmt den Kletterturm bis zur Spitze und seid der Star bei jeder *Mario Party*! **Johannes Gehrling**

KLETTERTURM ERKLIMMEN

Um den Kletterturm zu meistern und es bis an die Spitze zu schaffen, solltet ihr euch vor allem niemals unüberlegt auf ein neues Feld begeben. Achtet also immer penibel auf die Farben, die euch sagen, wie viele Sparkys das aktuelle Feld berühren. Um dabei nicht den Überblick zu verlieren, markiert ihr euch zur Sicherheit immer die Felder, auf denen ihr dank logischem Nachdenken einen Sparky ausgemacht habt. Gerade in höheren Schwierigkeitsstufen müsst ihr oft erst viele Irrwege entdecken, bis ihr den richtigen, sicheren Weg an die Spitze findet – lasst euch davon aber nicht entmutigen, denn wer stets logisch kombiniert und keine unüberlegten Schritte macht, findet auch mit Garantie den Weg nach oben. Als nicht zu unterschätzende Hilfe könnt ihr außerdem eure kompatiblen Amiibo einsetzen – sofern vorhanden – und so Extra-Leben bekommen.

PARTY-LEVEL EFFIZIENT ERHÖHEN



Um euren Party-Level effizient zu erhöhen, und damit neue Spielmodi und andere Inhalte schnellstmöglich freizuschalten, braucht ihr so viele Erfahrungspunkte (EP) wie möglich. Dazu eignen sich mehrere Möglichkeiten: Im Modus Musikbühne bekommt ihr in recht kurzer Zeit viele EP, wenn ihr die Lieder perfekt spielt. Übt also ein ausgewähltes Musikstück, bis ihr es perfekt beherrscht und heimst dann viele EP ein, indem ihr es immer wieder spielt. Im Vergleich zur Länge einer Runde Toad-Tour levelt ihr so viel schneller. Über den Spielmodus Minispiele könnt ihr ausgewählte Spiele auswählen, bei denen ein Highscore gespeichert wird. Jedes Mal, wenn ihr einen neuen Bestwert aufstellt, bekommt ihr ordentlich extra EP. Verbessert euch also bewusst immer nur ein kleines bisschen, um den Rekord immer und immer wieder neu zu knacken – und dafür jedes Mal reich belohnt zu werden. Besitzt ihr außerdem viele kompatible Amiibo, lohnt es sich, diese im Modus Charaktergalerie zu registrieren, denn für jede Figur gibt es auch nochmal fix extra EP, ohne dass ihr dafür viel tun müsst.

AMIIBO SINNVOLL EINSETZEN

Solltet ihr keine oder nur wenige kompatible Figuren besitzen, leiht euch welche von Freunden und registriert sie in der Charaktergalerie für extra EP. Setzt sie außerdem in allen Spielmodi ein, um handfeste Vorteile zu haben – beispielsweise einen extra Partner zum Start einer Partie Toad-Tour. Die Amiibo sind zwar nicht notwendig, um in *Mario Party Start Rush* weiter zu kommen, sie erleichtern euch das Spiel aber an vielen Stellen ungemein.

TOAD-TOUR SIEGREICH MEISTERN

Eine nicht zu unterschätzende Hilfe beim Spielmodus Toad-Tour sind die Partner, die hin und wieder an verschiedenen Stellen auf dem Spielfeld erscheinen. Da sie Spezialwürfel mitbringen, eure Gesamt-Würfelzahl erhöhen und euch in den meisten Minispielen und Boss-Kämpfen helfen, kann es manchmal sogar sinnvoll sein, lieber einen Partner einzusammeln statt immer schnellstmöglich zum nächsten Boss-Feld zu eilen. Ihr müsst zwar in Kauf nehmen, dass ihr dem Match dann erst verzögert beitretet, die Mithilfe eurer Partner kann diesen Nachteil aber schnell wieder ausgleichen – zudem schafft ihr es zum nächsten Boss-Feld dann mit großer Wahrscheinlichkeit gleich schneller, weil die Partner ja eure Würfelzahl erhöhen. Solltet ihr auf diesem Weg viele Helfer gesammelt haben, solltet ihr außerdem versuchen, Partnerduellen aus dem Weg zu gehen – die Wahrscheinlichkeit ist hoch, dass ihr einen Partner verliert, da die meisten dieser Duelle auf Glück ausgelegt sind. Ihr könnt den Spieß aber auch umdrehen, wenn ihr selbst gar keine Partner habt: Fordert eure Mitspieler zu Partnerduellen heraus und versucht, ihre Mitstreiter zu stibitzen – ohne eigene Partner verliert ihr bei einer Niederlage nämlich lediglich ein paar Münzen. Auch das taktische Einsetzen von Items kann euch entscheidende Vorteile bringen: Setzt ihr beispielsweise vor dem Endboss-Kampf einer Partie euer Item zur Verdopplung von Münzen und Sternen ein, bekommt ihr bei einem Sieg ganze vier Sterne als Belohnung und könnt so oft die Partie noch drehen!

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

GENERATIONENWECHSEL – EIN NINTENDO-SPEZIFISCHES DAUER-PROBLEM

Seit Langem hat der Mario-Konzern mit akuten Spiele-Flauten zu kämpfen, wenn es auf das Ende einer Konsolen-Generation zugeht. Aber warum?

Sieht man sich die Release-Liste für Wii U für die kommenden Monate an, dann könnten einem als Nintendo-Fan fast die Tränen kommen: Bis Anfang 2017 stehen da, gerechnet ab dem 01. Oktober 2016, genau sieben Spiele. Zwei davon sind eher für Gelegenheitsspieler gedacht (*Just Dance 2017*, *Skylanders Imaginators*), bei einem ist es fraglich, ob er überhaupt erscheint (*Rise: Race the Future*), eines ist ein Remake von einem Spiel, nach dem nach all den Jahren kein Hahn mehr kräht (*Darksiders: Warmastered Edition*). Bleiben mit *Paper Mario: Color Splash*, *Yooka-Laylee* und *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* genau drei relevante Titel, von denen *Zelda* auf jeden Fall, *Yooka-Laylee* mit großer Wahrscheinlichkeit, ohnehin auch für NX erscheinen. Das ist keinesfalls ein neues Phänomen, man muss weit zurückgehen (zum Ende der SNES-Ära nämlich), um einen Nintendo-Konsolenwechsel zu finden, bei dem die abzulösende Konsole nicht massiv unterversorgt war, was neue Software angeht. N64, Gamecube und Wii waren allesamt am Ende so gut wie Spiele-frei. Hinsichtlich Handhelds sah und sieht die Situation besser, aber auch nicht ideal aus, wie man am ebenfalls recht halbherzig und hauptsächlich mit Remakes versorgten 3DS sieht. Aber warum ist das so? Und warum machen Sony und Microsoft ihre Sache in dieser Hinsicht (anscheinend) besser? Ich denke, das hängt direkt mit der Tatsache zusammen, dass Nintendo eben nicht nur Grafikpower-Updates veröffentlicht, sondern diverse Gimmicks wie die Wii-Bewegungssteuerung dafür sorgen, dass die Entwickler in die Implementierung zusätzlich Ressourcen stecken müssten und das ab einem gewissen Zeitpunkt als nicht mehr rentabel ansehen. Insofern vielleicht ein Trost: Immerhin gibt's als Ausgleich für (zu) wenige Spiele viel Innovation, wenn auch nicht immer gewünschte. **Euer Lukas**

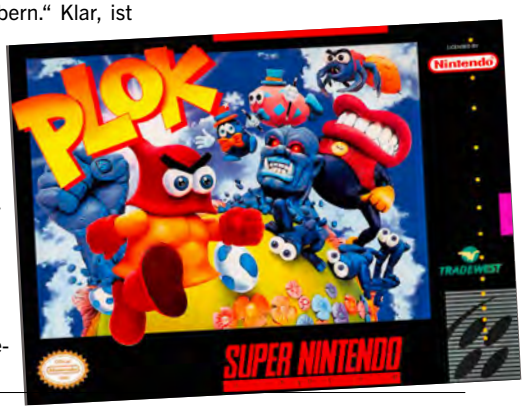
LESERPOST

RETRO-RÄTSEL-KNACKER MIT STIL!

Leser Stephan Rohbäck ließ uns als Beantwortung des Retro-Rätsels aus der Top-Spiele-Rubrik eine liebevolle Anekdote zukommen!

Bwahahahahahahahaha-haha, ou ou ou ou oooooooo ooo ooooooooohh ohhohhh o-o-o-o-o (der Bass pumpt heftig, ein erneutes dreckiges Lachen) … und vor dem Fernseher sitzt mein heillos überfordertes achtjähriges Selbst und steht bereits kurz vor dem ersten (von vielen, vielen) Bildschirmtoden bei den Pogobrüdern. (Wenngleich eher die zweite [oder doch erste? Mann, ich hasse „Zeitreisen"] Begegnung auf Nostalgia in der Zukunft das Problem darstellen sollte…) Wie heißt der Titel? *Plok*? *PLOK*? Nein! *PLOK!* – so und nicht anders steht es auf der Cartridge und im Startbildschirm dieser viel zu unbekannten SNES-Perle. Aber vielleicht hätte man bei den Hinweisen auf die Vorzüge des Spiels noch seine Story erwähnen sollen. „König wird Lieblingsfahne geklaut, er geht auf Diebesjagd, kommt auf seine Insel Famosa zurück, um festzustellen, dass gegen ihn geputscht wurde und er macht sich mit fliegenden Fäusten (und gerne auch Beinen) auf, seine Insel zurückzuerobern." Klar, ist nicht gerade ein oscarverdächtiges Script: Aber – und das ist der Punkt – die Geschichte ist kein vollständig redundantes Etwas, bei dem man sich als Spieler denkt, die Entwickler hätten diese erzwungenermaßen eingebaut, ohne es auch nur ansatzweise zu wollen. Ebenso, dass der gute Plok (hier so richtig, weil lediglich Name der Hauptfigur, nicht des Spiels) ins Deutsche übersetzt auf Flohjagd ging, was damals keine Selbstverständlichkeit war.

Stephan Rohbäck



DIE SUPER MARIO MAKER BASTELECKE

Basteln, bis die Pilze fliegen: An dieser Stelle veröffentlichen wir ab sofort ID-Codes der Super Mario Maker-Levels unserer Leser, damit andere Pilzkönigreich-Bauer diese genießen können!

Levels von Dominic

das geisterschiff mit geisterhaus	15E4-0000-0299-7731
das super level für profis	57FD-0000-028F-543A

Levels von Davide

The Ice and Fire Airship	7BF9-0000-029F-FE78
The next Challenge	3F10-0000-028B-98C9
Jellyfish Lagoon	EE11-0000-02A3-02D1
Gumba´s have Style	3978-0000-0285-0BB3
Memory	F250-0000-0265-6F34

Levels von Cassmachul

mario=wario	73F8-0000-0220-484F
Secret Paths	593C-0000-0291-CA4C
moulopo mega waffffeeeeeeee!!!! TM	724B-0000-01C7-18C0

Habt ihr auch Levels, die ihr mit den Lesern der N-ZONE teilen wollt? Sendet einfach die IDs sowie die Namen der Levels an lukas.schmid@computec.de! Bitte beschränkt euch jedoch auf maximal fünf Levels auf einmal! Viel Spaß beim Level-Bauen!

Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

DAS N-ZONE-WETTBÜRO

DARUM GEHT'S IM WETTBÜRO: Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonstwie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer, haben die Ausgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

DIE LETZTE WETTE:
Wieder einmal hat Lukas euch ganz gewaltig unterschätzt – auch der letzte Spielecover-Ausschnitt zum Gamecube-Shooter *Geist* wurde problemlos erkannt! Zu seiner Verteidigung sei aber gesagt, dass die Anzahl derer, welche das Rätsel knacken konnten, diesmal deutlich geringer ausgefallen ist. Lediglich fünf Leser schickten uns die richtige Antwort zu! Per Zufall haben wir Tamara Wellmann als Gewinnerin bestimmt – herzlichen Glückwunsch! Weil Lukas seine Wette verloren hat, musste er sich als Kirby verkleiden. Das … interessante Ergebnis seht ihr hier!

DIE AKTUELLE WETTE:
Und weiter geht's mit dem fröhlichen Cover-Raten! Nachdem beim letzten Mal relativ wenige Leute die Antwort erraten haben, wettet Lukas, dass er es diesmal endlich schafft, ein Spielecover auszuwählen, welches wirklich kein einziger Spieler errät! Also dann, ran ans Raten – welches Spiel verbringt sich hinter dem Ausschnitt?

Irrt Lukas sich, so wiederholt er eine Wetteinlösung, die er bereits im vergangenen Jahr einmal über sich ergehen lassen musste: Er lässt sich von einem Redaktionskollegen vor dem Bürogebäude einen Eimer kaltes Wasser über die Rübe gießen – angesichts der Tatsache, dass die Temperaturen inzwischen alles andere als angenehm sind, keine allzu erquicklichen Aussichten!

Der Gewinner erhält zudem das *Lego Dimensions*-Erweiterungs-Pack zu *Adventure Time*!

Einsendeschluss ist der 30. Oktober 2016. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Viel Erfolg beim Raten!

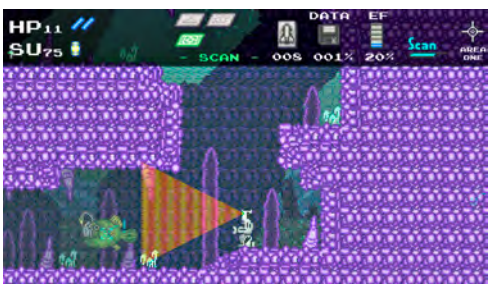
Mit freundlicher Unterstützung von

WB GAMES

PROJECT SOLARBOT – SPANNENDES METROIDVANIA-ABENTEUER BRAUCHT EURE UNTERSTÜTZUNG!

Indie-Entwickler Dennis Dirschka wendet sich mit einem ganz besonderen Projekt an die N-ZONE – und wir stellen es an dieser Stelle vor: Vorhang auf für *Project SolarBot*!

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir euch in aller Kürze *Project SolarBot* vorgestellt, das Herzensprojekt von Indie-Entwickler und N-ZONE-Leser Dennis Dirschka aus Hannover. Diesmal gibt es genauere Infos dazu: In Gestalt eines sogenannten SolarBot erforscht ihr in dem von Spielen wie *Metroid* und *Castlevania* inspirierten Abenteuer den Planeten Ers. Eure Aufgabe: Wertvolle Rohstoffe finden, die dringend benötigt werden, um SolarBots Heimat zu retten. Und wie es sich für ein gutes Metroidvania-Spiel gehört, dienen diese Rohstoffe auch als Upgrades, die ihr nutzen könnt, um zu Orten vorzudringen, die euch bisher verschlossen geblieben sind. Die bewährte Mischung aus Erforschung und Action wird durch ein kreatives Spielelement ergänzt: SolarBot benötigt Sonnenenergie, um zu funktionieren – was in düsteren Höhlen schnell zum Problem werden kann. Zusätzlich zum abwechslungsreichen Gameplay soll SolarBot auch eine spannende Geschichte bieten, die sich damit auseinandersetzt, was es bedeutet, eine künstliche Intelligenz zu sein. Um sein Projekt realisieren zu können, benötigt Dennis 4.000 Euro. Wer ihn unterstützen will, geht auf **https://www.indiegogo.com/projects/project-solarbot-action#/** und erhält als Dank für eine Spende coole Goodies wie einen Eintrag im Spieleabspann, das Spiel selbst oder sogar die Möglichkeit, eine Figur für das Spiel zu designen! Regelmäßige Updates zum Spiel findet ihr auf **https://www.facebook.com/Inferno-Games-1660402084210999/**.



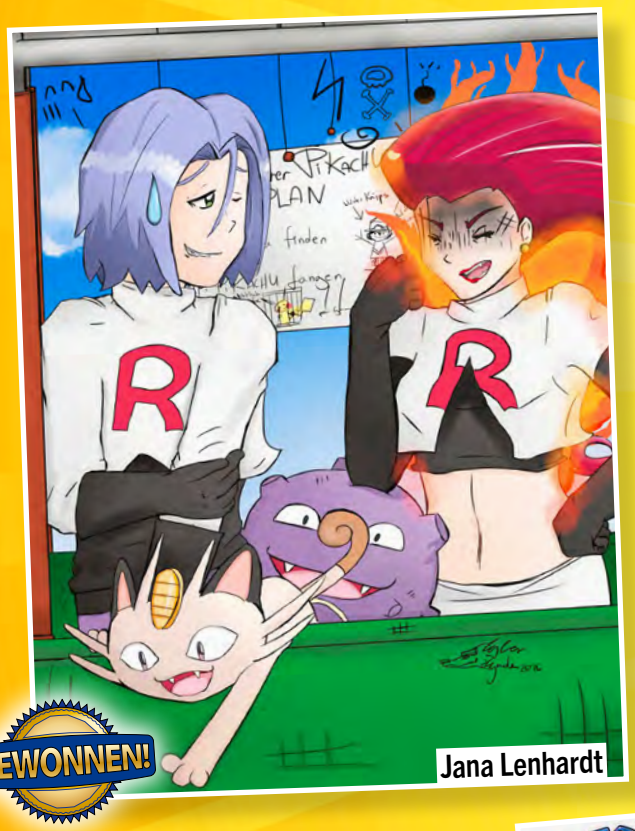
Das kennen wir doch irgendwoher: Wie Genre-Kollegin Samus macht der SolarBot auf Ers auch die Unterwasserwelt unsicher.

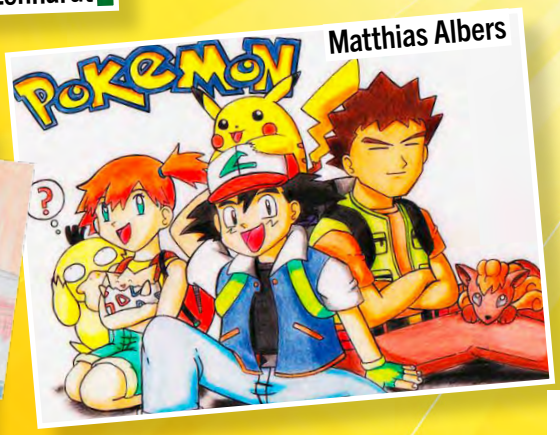
Sonnenlicht ist in den Innenbereichen in *Project SolarBot* dünn gesät, aber dringend notwendig, damit der Held funktioniert.

POKÉMON-GEWINNSPIEL: DAS SIND EURE BEITRÄGE!

WIR ZEIGEN DAS GEWINNER-BILD SOWIE DIE COOLSTEN EINSENDUNGEN UNSERES WETTBEWERBS!

Immer wieder sind wir erstaunt, welch enormes kreatives Potenzial in unseren Lesern schlummert – wie sich anhand unseres *Pokémon*-Gewinnspiels, bei dem es die erste Staffel der *Pokémon*-Anime-Serie zu gewinnen gab, wieder einmal zeigte. Wir präsentieren auf diesen Seiten die Gewinnereinsendung sowie viele weitere coole Beiträge!





Mit freundlicher Unterstützung von
Studio Hamburg Enterprises

Markus Brunnauer

Benjamin Schäfer

Rosw itha Eibner

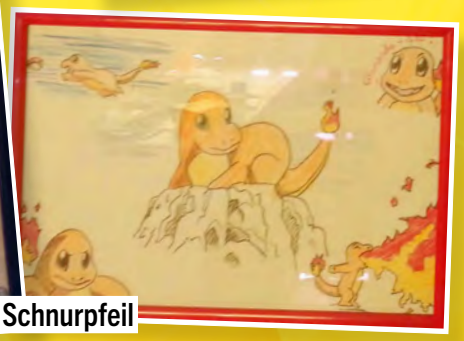
Mika Koschyk

Kerstin Limberger

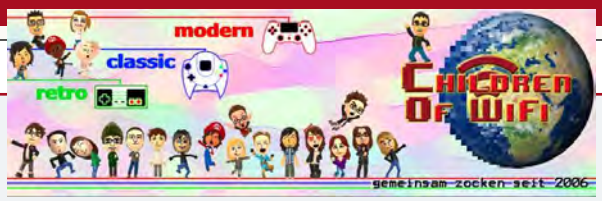
Lukas

Moritz Hebestreit

Patrick Sylvester



Ariane Schnurpfeil



EIN NINTENDO-CLAN STELLT SICH VOR

Seit 2006 ist der Clan Children of WiFi aktiv – und auch viele N-ZONE-Leser engagieren sich darin! Auf dieser Seite stellt der Clan sich vor.

Children of WiFi – Die Gaming-Community!

Vor fast 3 Jahren wurde Children of WiFi schon einmal in der N-ZONE vorgestellt. Durch den damaligen Artikel stieg die Mitgliederzahl von 50 auf momentan rund 170 Mitglieder an (Stand: September 2016). Trotzdem suchen wir nach wie vor nerdige Mitglieder, welche Lust auf DIE Gaming-Community haben!

Die Gaming-Community auf Facebook

Seit mehreren Jahren sammeln sich in dieser Facebook-Gruppe Videospiel-Fans. Lag der Schwerpunkt früher beim Sammeln von Nutzerdaten wie den Freundescodes, um gegeneinander spielen zu können, gibt es mittlerweile zahlreiche weitere Punkte, die Children of WiFi zu einer ganz besonderen Gaming-Community machen.

News lesen und posten

Die neuesten und aufregendsten Spieleankündigungen, Nachrichten aus aller Gaming-Welt oder andere interessante Inhalte über Spiele findet ihr dort oder postet sie direkt. Hier könnt ihr mit Gleichgesinnten eure Meinungen austauschen. Auch findet man bei uns häufig hochaktuelle Meldungen aus Online-Kaufhäusern, wenn Spiele endlich vorbestellbar sind. Klarer Vorteil!

Überblick über anstehende Veranstaltungen der Gaming-Welt und Zockertermine

Ob E3-Termine samt Streams, Infos über Retro-Börsen oder Zeiträume der Pokémon Kids Tour: Hier seht ihr so ziemlich alle schon bekannten Termine oder fügt selbst welche hinzu, um die anderen Mitglieder nichts verpassen zu lassen. Auch gruppeninterne Online-Partien dürft ihr hier erstellen. Unsere Kontaktdaten für alle Konsolen sind in Dateien gesammelt und für jeden erweiterbar.

Foto-Kollektion aus eurer Sammlung

Seht Schätze aus der Spielesammlung anderer Mitglieder oder zeigt euer eigenes Zockerreich, um damit mächtig Eindruck zu schinden. Teilweise kommt man aus dem Staunen gar nicht mehr heraus bei dem, was es dort alles zu sehen gibt!

Umfragen rund um das Thema Gaming

Mehrmals im Monat finden Umfragen statt. „Was habt ihr diesen Monat gespielt?“ oder auch spiele-bezogene Fragen wie „Singleplayer vs. Multiplayer: Welche Spiele sind euch am liebsten und warum?“ geben immer wieder Anreiz, sich einzubringen und Erfahrungen oder Aussagen anderer zu hören. Natürlich steht es euch jederzeit frei, selbst Umfragen zu erstellen!

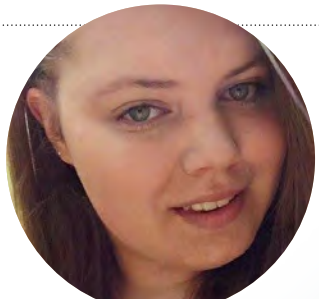
Die „Children of WiFi-Allianz“

Betreibt ihr eure eigene Spiele-Homepage oder seid ihr Let´s Player? Dann tretet unserer Allianz bei und verbindet euch, um für eure Spieleinhalte zu werben und weitere User zu erreichen.

Wen suchen wir?

Damit die schöne, familiäre Atmosphäre von Children of WiFi auch nach einem Mitgliederzuwachs erhalten bleibt, suchen wir nach Möglichkeit Leute ab 18 Jahren und besonders nach Mitgliedern, die sich gerne auf Diskussionen einlassen, ohne anderen die Meinung zu verbieten oder persönlich zu werden. Zwar ist Nintendo klar die dominierende Marke in unserer Gruppe, allerdings ist auch jeder aus dem Sony- oder Microsoft-Lager herzlich Willkommen. Multikonsoleros sind sogar erwünscht! Schön wäre es wenn ihr auch aktiv mitmischt. Bei Interesse schickt einfach per Facebook eine Anfrage an „Children of WiFi – Gaming Community“ oder kontaktiert den Gruppengründer Andi Hammerl unter happyversum@yahoo.de, falls ihr weitere Fragen habt.

Andi Hammerl (29): Gründer von Children of WiFi und ultimativer Nintendo-Vollfan. Vom Pokémon Mini, dem Virtual Boy bis zum Nintendo iQue findet sich alles in seinem Nintendo-Sammelarium.



Edelgard Reindl (20): Eine kreative Spielerin, welche gerne Spielecharaktere zeichnet und eine besondere Vorliebe für Merchandise und Handhelds hat. Unter anderem besitzt sie alle Amiibo.

Sandy Frobieter (32): Von Retro bis Neuzeit ist bei ihr alles vertreten. Bevorzugt spielt sie Jump´n Runs und Puzzler der alten Schule. Aber auch japanische Titel haben es ihr besonders angetan.

Kevin Krämer (30): Kevin ist einer der großen Köpfe hinter „StreetPass Germany“ und bekommt häufig Unterstützung direkt von Nintendo. Auch darf er häufig Spiele lange vor Release antesten.

Kilian Fischer (23): Der Strategie-Fan und Pokémon-Profi trainiert alle (un-)möglichen Pokémon und holt das Beste aus ihnen heraus. Seine Tipps und Tricks teilt er wöchentlich mit den anderen Usern.

Anett Pohla (33): Eine leidenschaftliche Spielerin und Sammlerin, welche man häufig auf Videospiel-Retrobörsen antrifft. Unter anderem besitzt sie 35 Handhelds und 13 stationäre Konsolen.

Fabian Wölz (22): Der diskussionsfreudige Multikonsolero ist großer RPG- und Adventure-Fan. Zusätzlich betreibt er seinen Blog „Neues aus der Nerdhöhle“ rund um Games, TV und mehr.

Salomon Becker (19): Der als KingSalo97 bekannte und erfahrene Let´s Player startet bald einen Reboot seines Video-Kanals. Häufig spielt er dort Online-Titel mit Mitgliedern von Children of WiFi.

Sag mal! DER N-ZONE-SPRECHBLASEN-WETTBEWERB

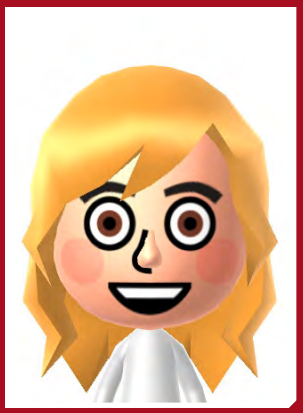
Dieser lustige Vorschlag unseres Lesers Steven Strunz gefiel uns am besten!

Und jetzt seid ihr dran: Was plaudern Waluigi, Donkey Kong und Toad in dieser Szene aus Mario Party: Star Rush miteinander? Schickt uns euren Text bis zum **30. Oktober 2016** an **lukas.schmid@computec.de**! Der unserer Meinung nach lustigste Text landet wie üblich im nächsten Heft!

DER PROMII-WETTBEWERB

Beim Promii-Wettbewerb wünschen wir uns ein Bild der Mii-Version eines von uns vorgegebenen Promis. Die unserer Meinung nach beste Version von Anime-Heldin Umaru aus der letzten Ausgabe kommt von Leser Marvin Günthner!

Anlässlich des kürzlich erfolgten Jahrestags seines Amtsantritts suchen wir die beste Mii-Version von Nintendo-Präsident Tatsumi Kimishima! Die unserer Meinung nach beste Einsendung wird im nächsten Heft abgedruckt!



Einsendeschluss ist der 30. Oktober 2016. Schickt uns ein Bild eures Miis in guter Qualität oder den QR-Code an lukas.schmid@computec.de. Werdet kreativ – wichtiger als eine exakte Kopie des Promis ist eine interessante Gestaltung. Viel Spaß beim Basteln!

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 10/2016 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr hier!

• Der Bockmist des Monats geht diesmal an einen ganz besonderen Fehler – nicht, weil er besonders fatal wäre, sondern weil wir es beeindruckend finden, dass er überhaupt einem Leser aufgefallen ist! Wie Leser Leon richtig feststellt, hätte in der N-ZONE Zeitreise ab der Ausgabe 07/2016 anstatt des Gamecube-Würfels des N-ZONE-Logos von 2006, der dort den Bindestrich ersetzt, eine stilisierte Wii zu sehen sein müssen. Die Bockmütze der Schande setzt sich stellvertretend für das ganze Team Lukas auf, der die Zeitreise-Rubrik betreut. Tolles Auge, Leon!

• Leser Maximilian hat ebenfalls zwei Fehler ausfindig gemacht: In der Rubrik Warios Sinnlos-Wissen haben wir das Wort „gibt“ des Buchstaben „i“ beraubt und schreiben im News-Bericht zu *Yoshi's Woolly World* für den 3DS, dass es für Februar 2016 anstatt für Februar 2017 geplant ist. Den *Yoshi*-Fehler haben übrigens auch noch zahlreiche weitere Leser entdeckt und uns geschrieben, und Leser Leon hat den „gibt“-Fehler, wie auch Maximilian, entdeckt – danke euch allen!

• Uiuiui, Lukas muss wohl noch einmal in den Grammatik-Nachhilfekurs! Wie Leser Konrad vollkommen richtig bemerkt, hat Lukas im Meinungszitat in seiner Vorschau zu *Mario Sports Superstars* fälschlicherweise statt „das“ „dass“ geschrieben. Dass gibt es doch gar nicht, das ihm so ein Fehler passiert! Wir wittern eine Illuminaten-Verschwörung!

• Tilman ist wieder am Start und hat zwei Fehler im Gepäck: In der *Mario Sports Superstars*-Vorschau schreibt Lukas „pinzipiell“ anstatt „prinzipiell“; auf den Leserbrief-Seiten schreiben wir im Brief Karten-Sammler, grammatikalisch kreativ: „(…) und Ähnliches sind bei uns nur ein Randthemen“. Danke, Tilman!

• Lieber Michael, wir entschuldigen uns bei dir: In der *Super Mario Maker*-Bastelecke haben wir deine Level-Codes abgedruckt, jedoch unter falschem Namen: Anstatt „Levels von Michael“ steht dort „Levels von Finn“. So, damit wäre das auch richtig gestellt!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an lukas.schmid@computec.de!

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Unser Leser Fabi Kerscher ließ uns einige Bilder seiner beeindruckenden Handheld-Sammlung zukommen, unter der sich auch streng limitierte Special Editions und besondere Hardware-Iterationen aus aller Welt tummeln. Danke für die tollen Bilder, lieber Fabi!

KART-KUMMER

Liebes N-ZONE Team!

Ich schreibe euch, weil ich einiges zu erzählen habe! Ich gehe in die letzte Klasse eines österreichischen Gymnasiums und in dieser Klasse, obgleich sich ihre Schüler im Unterricht gerne desinteressiert und faul zeigen, hat sich im Laufe des letzten Jahres eine sehr spaßige Tradition eingebürgert: Das regelmäßige *Mario Kart DS*-Spielen in der Pause! Letztes Jahr waren wir sechs Spieler und nutzten sogar die kurzen Fünf-Minuten-Pausen, um zu spielen. Am Anfang des Jahres spielten wir die Ballonbalgerei noch mit Aufblasen, wodurch eine Partie aber sehr lang war, was die ausgeschiedenen Spieler natürlich nervte. Also entschlossen wir uns, uns ohne Aufblasen zu bekämpfen. Mit nur einem Ballon ist man nach einem kleinen Fehler draußen und bekommt wesentlich bessere Items. Wenn uns die Hardcore-Ballonbalgerei einmal langweilig geworden war, fuhren wir ein paar Rennen im Versus-Modus. Ich spielte stets als Donkey Kong (weil mich dessen Geräusch bei der Charakterauswahl amüsierte) und mit dem Knochenpanzer-Kart. Wir wurden immer besser, mittlerweile habe ich das Driften auf geraden Strecken bis zur Perfektion gemeistert. Manche von uns konnten sogar dem berühmt-berüchtigten Stachi-Panzer (In unserer Klasse „Erstenbombe“ genannt) ausweichen! (Dazu muss man, kurz bevor dieser einschlägt, einen Turbo-Boost einsetzen und danach sofort mittels R hüpfen. Somit kann man dem Explosionsradius entkommen.) *Mario Kart DS* ist einfach genial und mit Abstand das beste *Mario Kart*! Vor kurzem spielte ich einmal bei einem Freund *Mario Kart 8*. Ich war schockiert! Die geniale Drift-Mechanik sowie die Ballonbalgerei wurden ja bereits auf der Wii vernichtet (soweit ich mich erinnere auch die abwechslungsreichen Rennmissionen), aber *Mario Kart 8* ist noch einmal schlechter als *Mario Kart Wii* und Teil sieben! Man merkt, dass das Zielpublikum Kinder sind. Wenn man in *Mario Kart 8* etwas hinter sich herzieht, kann man kein weiteres Item bekommen! Was soll das? Die blöden Münzen geben einem vor, wo man fahren soll, obwohl ich als Profi die Kurven meistens gerne enger nehmen würde. Aber das wirklich Furchtbarste, was mich bei jeder Runde aufregt, ist diese blöde Hupe! Mit der kann ja jeder Depp den Stachi-Panzer abwehren! Die Fahrer in *Mario Kart 8* sind ideenlos ausgewählt (Waschbär-Mario? Mor-

ton Koopa Jr.? Baby-Rosalina?) und mir scheint, Apple hat ein bisschen für die Rosagold-Peach gesponsert. Und dann dieses blöde Anti-Gravitations-Zeugs! Die Strecken sind so spektakulär, dass man sich den Babypark zurücksehnt. Daher wünschen wir uns von Nintendo ein gutes *Mario Kart* für das NX, mit der alten DS-Drift-Mechanik, ohne die Siegerhupe und mit einer Ballonbalgerei, wie wir sie von den alten Titeln kennen. Eine Auswahl zwischen Schlacht (andere abschießen) oder Balgerei (überleben) wäre überhaupt das Beste! Sollte *Mario Kart NX* wieder ein rein auf Grafik und Kinder fokussiertes Spiel werden, wird es meine Sammlung nicht verschandeln!

N-ZONE: Tatsächlich ist *Mario Kart DS* auch bei uns in der Redaktion sehr beliebt – für Lukas etwa stellt es auch das bisherige Nonplusultra der Serie dar. Trotzdem können wir deine Kritik an *Mario Kart 8* nicht wirklich nachvollziehen, denn es ist ebenfalls ein sehr guter Funracer. Klar, es erlaubt nicht so viel Individualität auf der Strecke, es bietet aber jede Menge Spaß, toll designte Strecken und kreative Ideen. Bezüglich der Blauer-Panzer-Abwehr: Dies ist ja nur mittels der Superhupe möglich, eines aufsammelbaren Items, das man so gut wie niemals bekommen dürfte, wenn man auf dem ersten Platz und somit in Gefahr ist, vom Blauen Panzer getroffen zu werden. Einfluss auf den Rennverlauf hat die Superhupe in dieser Hinsicht somit fast nie. Wo wir dir zustimmen, ist, dass der Battle-Modus leider in den Sand gesetzt wurde. Der macht auf den verfügbaren Maps so gut wie keinen Spaß!

In den Sommerferien habe ich mit meinem Cousin ein Modell der Piazzale Delfino gebaut und ich schicke euch ein paar Fotos davon. Liebe Grüße an euch, böse Grüße an Nintendo, aus Wien. **Peter**

BIG-N-E-SPORT

Hallo N-ZONE,
Nachdem ihr in der letzten Ausgabe auf Seite 6 von der Kooperation zwischen Nintendo und der ESL berichtet habt, gebe ich zum Thema Nintendo und E-Sport jetzt auch mal meinen Senf ab. E-Sport nimmt in letzter Zeit eine immer wichtigere Rolle in der Videospieleindustrie ein. Da Nintendo mit *Splatoon* und vor allem mit *Super Smash Bros Melee* und dem Wii-U-Ableger drei nicht zu unterschätzende Titel in Petto hat, die auf (extrem) hohem Niveau gespielt werden und die bei diversen Meisterschaften auch oftmals sehr hohe Zuschauerzahlen via Twitch erreichen (220 000 bei den Grandfinals von *Super Smash Bros. Melee* auf der Evolution Meisterschaft), würde ich einen ausführlichen Bericht über dieses Thema interessant finden. Ihr könntet z.B. über Nintendos Verhältnis zu diesem Thema und über daraus entstehende Chancen und Gefahren berichten, sowie auf bekannte Spieler (Mew2King, Zero usw.) eingehen. Des weiteren stimme ich Lukas in der Kolumne zum Thema des Monats vollkommen zu. Es wäre viel sinnvoller, mit talentierten Entwicklern (wie denen von *AM2R*) die ambitionierte Fanprojekte auf die Beine stellen, zu kooperieren, so wie viele andere Entwickler es auch tun, anstatt ihnen Steine in den Weg zu werfen. Zu guter Letzt noch mehr Kritik an Nintendo. Es ist wichtig, dass Nintendo Neues wagt, auch wenn das anfangs Kritik vonseiten der Fans zur Folge hat. Aber so gar nicht auf sie einzugehen (*Metroid Prime: Federation Force*, die Gamepad-Einbindung in *Star Fox Zero*, *Color Splash*) ist schlicht dämlich.

N-ZONE: Hi Daniel! Ein solcher Artikel wäre bestimmt spannend und es kann gut sein, dass wir da mal eine große Reportage dazu machen werden. Allerdings würde die Recherche in diesem Fall natürlich sehr viel Zeit in Anspruch nehmen, sodass wir da keine Versprechen machen bzw. nicht festlegen können, wann wir den Artikel umsetzen. Aber wir behalten die Idee im Auge! Bezüglich deiner Meinung zu Nintendos Weigerung, auf Fan-Feedback zu hören, stimmen wir dir ebenfalls zu: Auf die richtige Balance zwischen gewagter Innovation und dem Eingehen auf Spielerwünsche kommt es an. Dass nicht alle Experimente schiefgehen bzw. dass Nintendo aus Fehlern lernen kann, haben wir in dieser Ausgabe mit *Paper Mario: Color Splash* ja bewiesen bekommen, welches entgegen der Erwartungen viel, viel besser als *Sticker Star* ist!

Viele Grüße, **Daniel**

Unser Leser Peter aus Wien schickte uns nicht nur einen Leserbrief, sondern auch Bilder seiner toll gebastelten *Mario Kart DS*-Strecke Piazzale Delfino. Danke dafür, Peter!

PAC-MAN-PIC

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich habe während meines Urlaubs in Chile einen alten *Pac-Man* Arcade-Automat von 1980/1981 entdeckt. Ich habe ihn selber ausprobiert und er funktioniert sogar noch! Wenn Ihr wollt, könnt Ihr ihn gerne in der N-ZONE abdrucken.

N-ZONE: Na, das machen wir doch gerne, lieber Tobi :-)

Viele Grüße und weiter so!
Tobi Riess

HI, HYRULE!

Hallo N-ZONE,
ich habe euch im vergangenen Monat wegen des Artikels zu offenen Spielwelten im Heft geschrieben, bei dem ich dachte, dass es sich um eine Reportage zu *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* handelt. Vielen lieben Dank, dass ihr mir die Vorschau zum neuen *Zelda* per E-Mail zugeschickt habt, jetzt bin ich zufrieden :) Ich hatte, als ich das Magazin gekauft hatte, nicht genau auf den Artikel geachtet, sondern nur das Titelbild gesehen und dann eine Seite später das Bild aus dem allerersten *Zelda* für das NES. Auch die Bilder aus anderen Open-World-Spielen ließen es eher wirken, als ob *Breath of the Wild* vorgestellt und mit anderen derartigen Spielen verglichen werden würde, weil viele Personen mehr Parallelen zum Rollenspiel-Genre als zu dem eigentlichen Adventure-Genre sehen. Jedenfalls vielen Dank für den Artikel. Das steigert meine Vorfreude auf das Spiel dann doch noch einmal enorm.

Leser Tobi hat im Urlaub diesen *Pac-Man*-Automaten entdeckt – sehr cool!

N-ZONE: Na, dann freuen wir uns, dass wir dir einen Gefallen tun konnten :-)

Liebe Grüße, **Cornelia**

BAU-NACHSCHUB

Hallo Liebes N-ZONE-Team,
mein Name ist Dennis und ich habe eine Frage bezüglich des Spiels *Super Mario Maker*. Ich habe darin schon einige Level hochgeladen und viele gezockt. Nun frage ich mich, ob man noch mit neuen Updates oder gar mit einem DLC rechnen kann, da es noch so vieles aus der langen *Mario*-Geschichte gibt, was im Spiel noch fehlt, wie etwa Hintergründe, Endbosse, Items und viele andere Sachen. Wisst ihr da vielleicht, ob was geplant ist, und wenn ja, wann? Oder lässt Nintendo das auslaufen?

N-ZONE: Servus! Angekündigt ist in dieser Hinsicht noch nichts. Allerdings hat Nintendo ja erst vor kurzem *Super Mario Maker* für den 3DS offiziell gemacht. Es ist also davon auszugehen, dass Nintendo hier noch mit neuen Inhalten nachlegen wird, welche dann bestimmt auch für Wii U erscheinen. Zudem würden wir unser Jahresgehalt samt Schwiegermutter drauf verwetten, dass es auch eine Version von *Super Mario Maker* für NX geben wird.

Viele Grüße, **Dennis**

MODUL-MYSTERY

Hallo N-ZONE!
In der Ausgabe 08/2016 hatte euch Pascal geschrieben, dass auf seinem neu gekauften Spielmodul bereits ein Spielstand vorhanden war: So etwas ist mir damals mit *Pokémon Saphir* für den GBA auch passiert! Vorher hatte ich bereits die *Rubin*-Edition gespielt, weswegen es mir völlig entfiel, dass ich beim ersten Spielen einen bereits vorhandenen Spielstand lud – erst, als ich dann als Trainerin „Lena" mitten in der Pampa stand, wunderte ich mich doch sehr. Das Spiel war ebenfalls originalverpackt und hatte einen noch nicht aufgerubbelten Sterne-Katalog-Code dabei, andernfalls wäre mein erster Gedanke auch gewesen, dass dort jemand sein angefangenes Game-Modul zurückgeben musste oder etwas dergleichen. Vielleicht meldet sich die „Lena" ja bei euch – ihrem Moorabbel geht es gut: Ich habe es noch nach *Rubin* transferiert, bevor ich den Spielstand überschrieben habe! ;-)

N-ZONE: Na, dann machen wir doch mal einen Aufruf: Lena, wo auch immer du steckst, melde dich bei uns! Wenn du das Mysterium der bereits vorhandenen Spielstände für uns aufklären kannst, ist dir ein großer Auftritt in der N-ZONE sicher ;-)

Viele Grüße, **Torben**

N-ZONE-URSPRUNG

Hallo liebe N-ZONE,
Ihr seid das beste Magazin, das ich bisher gelesen habe. Das sieht man unter anderem auch daran, dass ich eine kleine N-ZONE-Sammlung habe und jetzt schon Gefallen daran gefunden habe. Jeder fängt ja klein an. Dafür ist meine Nintendo-Sammlung umso größer. Eine Frage hätte ich dann noch: Wie seid ihr eigentlich dazu gekommen, ein Magazin über Videospiele rauszubringen?

N-ZONE: Danke für das tolle Bild, Hendrik! Tatsächlich war keiner der Redakteure des Hefts dabei, als es 1997 aus der Taufe gehoben wurde. Der Gründer Hans Ippisch sitzt aber heute als Verlagschef noch immer bei uns im Haus und veröffentlichte das Heft damals kurz nach dem Release des N64, weil das natürlich eine extrem spannende Zeit für Nintendo-Fans war. Der Erfolg des Hefts, der sich sehr schnell einstellte, gab ihm Recht!

Liebe Grüße aus Nordfriesland,
euer Leser **Hendrik**

Hendrik liest die N-ZONE noch nicht lange, ist aber schon voll im Nintendo-Fieber. Mit uns und unseren Lesern teilt er dieses hübsche Bild seiner Sammlung. Vielen Dank!

POKÉ-EXPERTE

Liebes N-ZONE-Team,
unser Sohn Mike, elf Jahre alt, ist ein *Pokémon*-Experte. Fehler und Ungereimtheiten in Videos, im Fernsehen oder in Zeitschriften sieht er sofort und bemängelt diese direkt. Im N-ZONE-Sonderheft zu *Pokémon Go* hat er auch direkt einige Fehler entdeckt, obwohl er selbst kein *Pokémon Go* spielt. Damit er uns nicht immer diese Fehler unter die Nase reibt (wir haben eh keine Ahnung davon …), wäre es doch das Beste, vor Veröffentlichung eines neuen Artikels oder Ähnliches in der N-ZONE über *Pokémon*, Mike Korrektur lesen zu lassen. Er ist sehr detailgenau. Ist natürlich nur eine Idee!

N-ZONE: Hallo Silke, hallo Heiko, hallo Mike! Danke für das Angebot, aber wir denken, das ist nicht wirklich notwendig, da wir unter anderem mit unseren freien Mitarbeitern Laureen und Max richtige *Pokémon*-Experten im Team haben und auch die Kernredaktion großteils ziem-

Man mag es angesichts dieses Bildes kaum gauben, aber Leser Maximilian Schaller ist ein großer Fan von Falco und Spyro. Das sind einige seiner tollen Sammlerstücke.

lich tief im Thema drin ist. Fehler passieren aber, nicht nur bei *Pokémon*, sondern bei Artikeln zu allen möglichen Themen. Bei *Pokémon Go* kommt erschwerend dazu, dass sich das Spiel durch Updates seit dem Launch stark verändert hat; was gestern noch richtig war, kann heute schon veraltet sein.

Viele Grüße aus Schüttorf,
Silke Quickert und Heiko und Mike Wagner

SEXY SAMUS

Seid einmal mehr gegrüßt, werte Dauertester für Bürobedarf! Diesmal schreibe ich Euch ganz unter der *Metroid*-Flagge, denn sowohl Euer epischer *Metroid*-Artikel als auch der Aufruf der guten Dani, haben mir einen dicken Schub gegeben, mich zum ersten Mal an eine Zeichnung von Samus zu setzen. Ich hab dabei weit länger an dem Bild gesessen, als es geplant war, aber meine Motivation war groß, Samus möglichst gut in der Form darzustellen, wie sie die meisten Fans am liebsten haben: als mutige Kämpferin, die sich allen Gefahren stellt. In dem Bild stecken viele Details, und wahrscheinlich wird man das meiste davon in der N-ZONE gar nicht so richtig erkennen können. Deswegen kann mir jeder, der das Bild als hoch aufgelöste Digitalversion haben will, einfach an meine E-Mail schreiben: M-Fox@gmx.de. Dani hat recht, in der N-ZONE sieht man so ziemlich nie Bilder zum Thema *Metroid*, deswegen habe ich eine wichtige Anregung für alle Fans der Reihe und von Samus selbst: Geht auf die englischsprachige Webseite Deviantart.com (dort habe ich schon einen Account und will demnächst einen neuen für Gaming Fanart anlegen) und gebt im Suchfeld Schlagwörter wie *Metroid* oder „Samus Aran“ ein. Ihr werdet eine riesige Masse von großartigen Bildern gezeigt bekommen, und einige dieser Bilder sind so unfassbar umwerfend, dass der Begriff „großartig“ schon fast beleidigend sein könnte. Ernsthaft, DeviantArt ist der Tummelplatz unzähliger faszinierender Künstler weltweit. Was meinen Senf zu *Metroid* angeht, könnte ich mir Kommentare eigentlich sparen, denn ich bin absolut eurer Meinung. Ich sehe Samus als kontrollierte, relativ emotionsfreie Persönlichkeit, die für ihren Job lebt. Ihr habt die perfekte Bezeichnung gefunden, eine Mischung aus Ellen Ripley und Boba Fett – und dann kam *Other M*, wo sie eine weinerliche, ziemlich nervige Göre darstellt, mit der ich überhaupt nicht zufrieden bin. Ich finde, *Metroid: Other M* ist ein absolut spielenswertes Game, kommt aber nicht ansatzweise an die großartige *Prime*-Reihe ran, und wenngleich die Rendersequenzen in dem Spiel überdurchschnittlich gut aussehen, werden sie doch von den ziemlich schlechten Charakteren entwertet. Ich erkenne diese Form von Samus nicht an. Genauso, wie ich Zero Suit Samus ablehne. Wenn diese Kämpferin in *Super Smash Bros.* NICHT Samus darstellen würde, wäre das voll in Ordnung. Aber dass unter dem Varia Suit eine übertrieben rattenscharfe Frau steckt, mit extrem kurvigem Körper, reichlich langen Haaren und perfektem Make-Up, das ist Blödsinn im Quadrat und geht mir tierisch auf die Nieren. Eventuell werde ich irgendwann auch mal meine Version der Frau unter dem Anzug ausarbeiten. Samus ist eine Kämpferin, Badass von Natur und ein Charakter, mit dem wir alle unbedingt wieder ein neues, episches Spiel brauchen. Die *Prime*-Reihe ist einfach extrem geil, und wenn Nintendo keine eigenen Ideen hat, wäre ich sehr glücklich damit, wenn sie die Retro Studios noch drei Games nach exakt dem gleichen Konzept machen lassen würden.

N-ZONE: Hi Marc, danke für das tolle Bild – schön, dass du uns wieder mal etwas zukommen lässt! Wie du richtig sagst, ist uns Samus als Badass auch lieber. Deine Zero-Suit-Samus-Kritik ist aber nur teils schlüssig, denn schon im allerersten *Metroid*-Spiel für NES wurde die Heldin im Abspann stark sexualisiert dargestellt, und Zero Suit Samus feierte ihr Debüt ja nicht in *Super Smash Bros. Brawl*, wo sie sich das erste Mal der Kämpferriege anschloss, sondern in *Metroid: Zero Mission* und somit in einem offiziellen Ableger der Serie. Dass diese Darstellung von Beginn an tendenziell sexistisch war, ist freilich wieder eine andere Geschichte und kann definitiv kritisiert werden.

Zum Schluss noch was zu eurer Arbeit am Heft an sich. Ich finde, ihr schreibt mittlerweile etwas ungezwungener und moderner als früher, so wie es sich meiner Meinung nach für ein Gaming-Magazin gehört! Lasst's knacken, bis nächstes Mal! **Marc Fuchs**

Leser Marc Fuchs ist mal wieder am Start – und schickt uns dieses geniale Bild von *Metroid*-Heldin Samus!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: lukas.schmid@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

MARIO AUF DEM SMARTPHONE

Im Dezember erobert unser aller Lieblingsklempner den Mobile-Markt. Was halten wir davon?

Vik: Nun, Marco. Es ist zwar inzwischen nicht mehr das allerfrischeste Thema, doch ist es eben trotzdem eines der heißesten Themen rund um Nintendo derzeit. Natürlich spreche ich von der Ankündigung von *Super Mario Run* auf der Apple-Konferenz am 7. September, das im Dezember bereits für iOS erscheinen soll. Schon seit der Ankündigung Nintendos, dass der japanische Konzern seine Marken auf Smartphones bringen möchte, rätselten alle, welche Reihen und Helden den Sprung in den Mobile-Kosmos wohl vollziehen würden. Dass auch Nintendos pummeliges Maskottchen Mario darunter sein würde, war sicher allen klar. Doch wie schnell der Star-Klempner ein Smartphone-Spiel verpasst bekommt, das hat mich echt überrascht. Auch der Rahmen, in dem die Ankündigung stattfand, kam für mich aus dem Blauen heraus. Nicht in einer Nintendo Direct oder durch einen anderen Nintendo-Kanal – nein, Miyamoto höchstpersönlich erschien auf der Bühne von Apple und präsentierte den Auto-Runner zu tosendem Applaus. Anfang des Jahres hätte ich diese Story niemandem abgekauft, der sie mir weismachen hätte wollen. Wie war deine Reaktion auf diese Enthüllung?

Marco: Um ganz ehrlich zu sein: ein wenig ernüchtert. Die schmucklose Apple-Bühne, Miyamotos bemühtes Engrish und das vor Ort gezeigte Spielmaterial ließen mich ein wenig im Bürostuhl zusammensacken. Das soll es nun also sein? Das vielfach spekulierte *Mario*-Game auf einem Smartphone? Nach ein paar Minuten kam ich aber so langsam wieder zu mir und konnte das Präsentierte verarbeiten. Nintendo scheint mit *Super Mario Run* vor allem auf Nummer sicher zu gehen. Die gesamte Aufmachung ist ganz klar *New Super Mario Bros.* nachempfunden, sowohl optisch als auch spielerisch. Letzteres zumindest halbwegs, denn *Super Mario Run* soll sich im Jump&Run-Untergenre der Auto-Runner einordnen. Ein Umstand, den ich kaum nachvollziehen kann. Ausgerechnet in dem Genre, das Nintendo mehrmals nachhaltig geprägt hat, geht Mario vor identischen Spielen wie *Flappy Bird* und Co. in die Knie. Oder sehe ich das wieder zu schwarz?

Vik: Na ja, man muss dabei aber auch bedenken, was für Spiele sich auf dem Mobiltelefon gut spielen lassen. Ein „echtes" *Mario* mit einem digitalen Steuerkreuz und digitalen Buttons ließe sich alles andere als angenehm steuern und würde entsprechend kaum Spaß machen. Wer unterwegs am Handy spielt, muss das meist mit nur einer Hand tun können, und darauf ist *Super Mario Run* eben ausgelegt. Von daher finde ich das schon gut und richtig so, denn das beste Spiel bringt nichts, wenn es nicht auch gut an die entsprechende Plattform angepasst ist. Durch die simplere Natur kann *Super Mario Run* außerdem als guter Einstieg für Spieler dienen, die noch nie was mit den Mario-Hüpfern zu tun hatten. Und vielleicht bekommen diese Spieler dann ja Lust auf mehr und komplexere *Mario*-Spiele, die es dann eben auf Nintendos dedizierten Konsolen gibt.

Marco: Im Umkehrschluss könnte dies jedoch auch bedeuten, dass sich Nintendo damit selbst den Geldhahn zudreht. Viele Spieler könnten sich dazu verleitet sehen, „richtigen" *Mario*-Titeln keine Aufmerksamkeit zu schenken, da sie mit dem Klempner ja nun eh schon auf dem Handy herumhüpfen können. Allerdings hoffe ich, dass dies nur einen kleinen Prozentsatz ausmachen wird. Anhand von *Pokémon Go* hat man ja schon gesehen, dass es auch andersrum funktioniert. Für *Pokémon Sonne* und *Mond* schnellte die Anzahl der Vorbestellungen ja rapide nach oben. Gänzlich vorverurteilen möchte ich *Super Mario Run* aber ohnehin nicht. Dafür bin ich einfach zu neugierig, ob es Nintendo gelingt, mit Mario den Smartphone-Bereich ordentlich aufzuwühlen oder ob der Titel am Ende doch vielleicht darin untergeht.

Vik: Egal wie man zum Mario-Ausflug auf den Smartphone nun steht, *Super Mario Run* wird auf jeden Fall eine große Sache für Nintendo. Und hoffentlich wird es auch ein echt gutes Spiel.

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 50,00/12 Ausg.; Österreich: € 57,50/12 Ausg.; Ausland: € 62,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 12/2016
ab 16.11.16 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

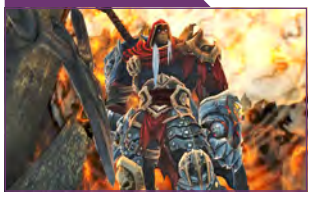
NINTENDO NX (Vorschau)

In einem halben Jahr soll Nintendos neue Konsole schon erscheinen, trotzdem ließ sich Big N bisher nicht in die Karten schauen. Nächsten Monat wissen wir womöglich mehr.

SKYLANDERS IMAGINATORS (Test)

In der kommenden Ausgabe verraten wir euch, wie sich der sechste Teil der Plastikfiguren-Reihe auf der Wii U im Test schägt.

DARKSIDERS (TEST)



In Form der *Warmastered Edition* kommt der erste *Darksiders*-Ableger nun doch auf die Wii U. Wir machen den Test!

CONTROLLER-EVOLUTION (REPORT)

Wenn es um Controller geht, setzt Nintendo stets auf Innovation. Was hat sich etabliert und was wurde vergessen?

Games TV 24: Die Video-App für Gamer!

Verfügbar auf allen wichtigen Plattformen!

GAMES TV 24

Die kostenlose App hat allen Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: redaktionell erstellte tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. *Games TV 24* gibt es als Gratis-Download für iOS-, Android- und Windows-Geräte (Smartphones und Tablets) in den jeweiligen App-Stores!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Christian Alo, Christian Dörre, Thomas Eder, Laureen Eggmann, Johannes Gehrling, Alexander Grillenberger, Benjamin Kegel, Katharina Reuß
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Heidi Schmidt
Layout	Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Jörg Gleichmar (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 221 2716-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 29 vom 01.01.2016

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1–3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

DIE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES TV 24

Kostenlos

Tägliche & wöchentliche News-Show!

Täglich brandheiße Gaming-Clips für PS4, Xbox One, Wii U, PC und Mobile

Die besten Kino-Trailer

Über 20.000 Videos in der Datenbank!

Mit eigenem Pokémon-Go-Kanal

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Top! Weiter so und danke!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Mein eigenes Spielefernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent aufbereitet.«

SCHON ÜBER 260.000 USER!

Erhältlich im App Store

Downloaden im Windows Store

JETZT BEI Google Play

/gamestv24

www.gamestv24.de

Ein Produkt der computec MEDIA

VIDEO GAMES LIVE™

IN CONCERT

mit Tommy Tallarico

MUSIK DER BESTEN VIDEOSPIELE LIVE
MIT ORCHESTER UND CHOR

NÜRNBERG
Meistersingerhalle
12.11.2016
19:30 UHR

BERLIN
Tempodrom
13.11.2016
20:00 UHR

"Bezaubernd! Bombastisch!" - NY Times

"Incredible! Dramatic!" – BBC News

„Die Show ist ein audiovisuelles Erlebnis" - BILD

NürnbergMusik
kulturgipfel

Tickets erhältlich unter: www.eventim.de oder
www.videogameslive.com

eventim